

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ADOBE FLASH*  
CS.6 PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM  
KELAS V MI MATHOLI'UL FALAH  
KAB. TULANG BAWANG BARAT**

Skripsi

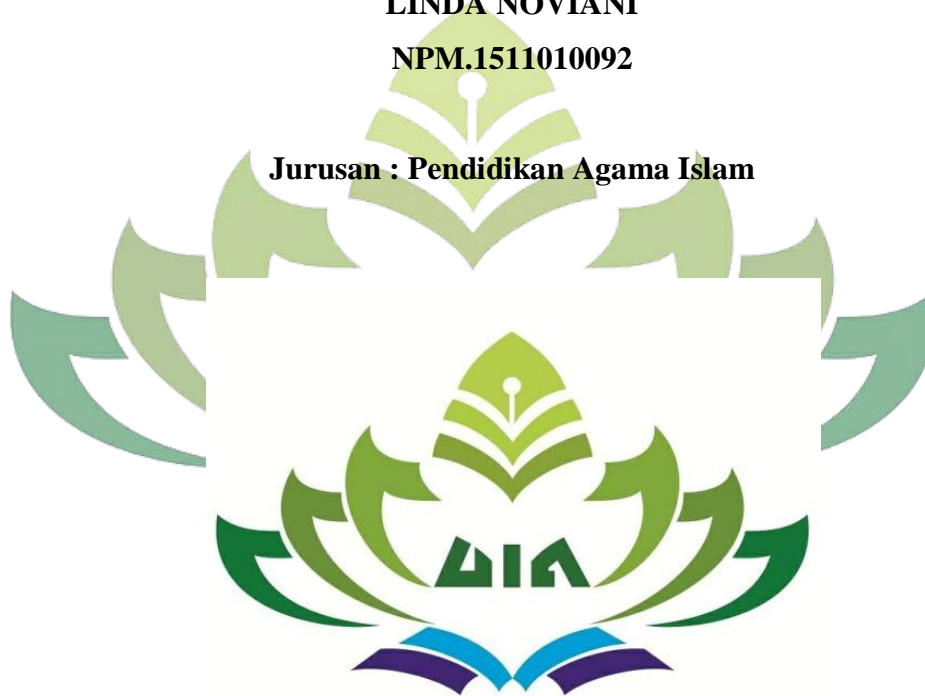
Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

**LINDA NOVIANI**

**NPM.1511010092**

**Jurusan : Pendidikan Agama Islam**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
TAHUN 2019**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ADOBE FLASH*  
CS.6 PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM  
KELAS V MI MATHOLI'UL FALAH  
KAB. TULANG BAWANG BARAT**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

**LINDA NOVIANI**

**NPM.1511010092**

**Jurusan : Pendidikan Agama Islam**

**Pembimbing I : Drs. Haris Budiman, M.Pd**

**Pembimbing II: Hj. Siti Zulaikhah, M.Ag**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
TAHUN 2019**

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Hal ini disebabkan karena pendidik yang hanya terpaku menggunakan metode ceramah serta buku cetak yang disediakan dari pihak sekolah dan media yang gunakan adalah spidol dan papan tulis. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah cara pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* dan bagaimanakah respon pendidik serta peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6*. Tujuan dari penelitian ini adalah menjelaskan pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* dan mengetahui respon pendidik serta peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6*. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Cs.6* ini peneliti melakukan validasi terhadap 2 ahli materi, 2 ahli media, 2 ahli bahasa, serta respon dari guru Sejarah Kebudayaan Islam dan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6*.

Pengembangan dilakukan dengan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teori Brog and Gall dengan cara menggunakan tujuh tahapan yang meliputi pada tahap (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data atau informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, dan (7) revisi produk. Hasil penilaian berdasarkan penilaian kelayakan ahli materi media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* memperoleh presentase 86% dengan kategori “Sangat Layak”, sedangkan ahli media memperoleh presentase 92% dengan kategori “Sangat Layak”, dan ahli bahasa mendapatkan presentase 91% dengan kategori “Sangat Layak”. Serta dari pengembangan ini respon yang diperoleh dari pendidik dan peserta didik mendapat hasil yang positif atau baik yaitu dengan perolehan persentase 90% dari pendidik dan 89% kelas VA dan 90% kelas VB.

Kata kunci: Media pembelajaran, *Adobe Flash CS.6*





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro suratmin, Sukarampe Bandar Lampung (0721)703260

**PERSETUJUAN**

Judul Skripsi

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
ADOBE FLASH CS.6 PADA MATA PELAJARAN SEJARAH  
KEBUDAYAAN ISLAM KELAS V MI MATHOLI'UL FALAH  
KAB. TULANG BAWANG BARAT.**

Nama

**LINDA NOVIANI**

NPM

**1511010092**

Jurusan

**Pendidikan Agama Islam**

Fakultas

**Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqosahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosah Fakultas  
Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Drs. Aris Budiman, M.Pd**

**NIP. 195912071988021001**

**Pembimbing II**

**Hi. Siti Zulaikhah, M.Ag**

**NIP. 19750622200032001**

**Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam**

**Drs. Sa'idy, M.Ag**

**NIP. 196603101994031007**





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro suratmin, Sukarame Bandar Lampung (0721) 703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH CS.6 PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS V MI MATHOLPUL FALAH KAB. TULANG BAWANG BARAT.**

Disusun oleh **Linda Noviani, NPM: 1511010092**, Jurusan: **Pendidikan Agama Islam**. Telah munaqasah pada hari/tanggal: **Selasa, 27 Agustus 2019.**

**TIM MUNAQASAH**

Ketua

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd

Sekretaris

Agus Faisal Asyha, M.Pd.I

Pembahas Utama

Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd

Pembahas Pendamping I

Drs. Haris Budiman, M.Pd

Pembahas Pendamping II

Hj. Siti Zulaikhah, M.Ag

**Mengetahui**

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd

196408281988032002



## MOTTO

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ  
اللَّهَ كَثِيرًا ﴿٢١﴾

Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah. (QS Al- Ahzab:21)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Departemen Agama, Al- Hikmah Al- Qur'an dan Terjemah, CV(Bandung : Ponorogo, 2014), h.336



## PERSEMBAHAN

Ku persembahkan skripsi ini kepada orang yang selalu mencantaiku dan memberi makna dalam hidupku, terutama bagi:

1. Ayah dan ibuku tercinta, Bapak Nairudin dan Ibu Siti Yuliana Suwarti yang telah membesarkanku, medidikku, dan tak henti- hentinya selalu mendoakan serta mensupport demi keberhasilan serta pengorbanannya yang tak bisa ananda balas dengan apapun, sungguh Ridho Allah bergantung kepada Ridhonya.
2. Kak Eko kakak pertama ku yang kusayang, yang selalu saja mau direpotkan oleh adiknya ini dalam menyelesaikan skripsi. Kak Sandi kakak kedua ku yang paling jail dan kusayangi yang selalu membuat adikny tertawa dan selalu mendoakan keberhasilanku.
3. Tete Rini, Mba Teti dan dedek fara yang selalu memberi semangat saat aku lelah dalam mengerjakan skripsi dan selalu mendoakan akan keberhasilanku.



## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis bernama Linda noviani lahir di desa Margo Mulyo pada tanggal 29 April 1998 Kec. Tumijajar Kab.Tulang Bawang Barat. Penulis merupakan anak ke 3 dari 3 bersaudara dari pasangan Bapak Nairudin dan Ibu Siti Yuliana Suwarti.

Penulis menempuh pendidikan Taman Kanak -kanak pada tahun 2002 di TK –ABA desa Margo Mulyo dan lulus padatahun 2003, Sekolah Dasar (SD) di SDN 02 Tumijajar pada tahun 2004 sampai dengan 2009, Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMPN 03 Tumijajar pada tahun 2010 sampai dengan 2012, Sekolah Mennegah Atas (SMA) di SMAN 1 Tumijajar pada tahun 2013 smapai dengan 2015, dan penulis pada tahun 2015 diterima sebagai mahasiswa Program Studi S1- PAI ( Pendidikan Agama Islam) jurusan Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (UIN RIL).

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatu

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan karunia-Nya berupa ilmu pengetahuan, kesehatan dan petunjuk, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian/ penulisan skripsi sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Bapak Drs. Sa'idy, M.Ag. selaku Ketua dan Dr. Rijal Firdaos, M.Pd selaku sekretaris di Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Drs. Haris Budiman, M.Pd. selaku pembimbing I dan Ibu Hj. Siti Zulaikhah, M.Ag. selaku pembimbing II yang telah menyediakan waktu dan memberikan bimbingan yang sangat membantu dalam mengarahkan dan memotivasi penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen, para Staf Karyawan Fakultas Tarbiyah Uin Raden Intan Lampung.



5. Kepala MI Matholi'ul Falah Kec. Tulang Bawang Tengah Kab. Tulang Bawang Barat beserta guru, karyawan, dan peserta didik yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
6. Mbok Rika Dwi Astuti bisa dibilang sebagai mbok atau ibuku dikosan, teman sekamar sampai saat ini. Dia itu orang paling ngeselin, suka gampang ngesu atau marah, tapi aku sayang . Dia orang yang selalu mau mendengarkan curahan keluh kesah ku saat aku sudah mulai lelah dalam segala hal, dan tak pernah henti – hennya untuk selalu menyemangati dalam keadaan apapun dan memperhatikan aku saat aku lupa akan suatu hal.
7. Sahabat –sahabat serta keluarga Kosan AGL, Latifah Mardiyah, Syaidati Istiqomah (Alm), Reni Astuti, Yunita Asiani, Iska Febriana, Melda, Desi Rahwa Wati , Yupi, Tantri, Eka Apriliani inderita yang selalu mendoakan dan menyemangati dalam keadaan apapun.
8. Sahabat perjuangan sekaligus saudaraku Fitri Nur Aini , Keluarga terbaik Squad, Mleho Siti Maysaroh, Keluarga Ar-Rahman, Fitri Nur Aini, Siti Maysaroh, Mei Sundala Ria, Hanifah Wiga Tresani, Evi Agustin, Khoirun Nikmah, Indah Aprilia Putri, Junaidi Rizaldi, dan teman – teman PAI B 2015 serta keluarga KKN 60 dan keluarga desa Talang Jawa yang tak bisa aku sebutkan satu persatu, terimakasih tidak pernah membiarkanku sendiri dan selalu memberikan doa serta semangat dalam keadaan apapun.

9. Almamater UIN Raden Intan Lampung yang telah membimbing penulis untuk lebih bijak dan dewasa dalam berfikir atau bertindak.

Bandar Lampung, 2019

Penulis

Linda Noviani  
Npm.1511010092







## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	11
G. Spesifikasi Produk.....	12
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Pengembangan .....	13
1. Pengertian Pengembangan.....	13
2. Ruang Lingkup Pengembangan dan Penelitian .....	15
3. Langkah-langkah Penelitian Pengembangan.....	15
B. Media Pembelajaran.....	16
1. PengertianMedia Pembelajaran .....	16



2. Macam - macam Media Pembelajaran .....	21
3. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran .....	21
C. <i>Adobe Flash CS.6</i> .....	23
1. Pengertian <i>Adobe Flash CS.6</i> .....	23
2. Dasar – dasar Pengenalan Mengenai Tools dari <i>Adobe Flash CS.6</i>	24
3. Kelebihan <i>Adobe Flash CS.6</i> .....	29
4. Kelemahan <i>Adobe Flash CS.6</i> .....	30
D. Materi Keperwiraan Nabi Muhammad Saw. ....	30
1. Pengertian Keperwiraan Nabi Muhammad Saw. ....	31
2. Perang Badar .....	33
3. Perang Uhud .....	36
4. Perang Khandaq.....	39
5. Hikmah dari mempelajari Keperwiraan Nabi Muhammad Saw. ....	39
E. Penelitian Relevan.....	40
F. Kerangka Berpikir.....	42

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	44
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	44
C. Subjek Penelitian dan Pengembangan.....	45
D. Prosedur Penelitian.....	45
1. Potensi Masalah.....	48
2. Mengumpulkan Informasi .....	49
3. Desain Produk .....	49
4. Validasi Desain.....	49
5. Revisi Produk .....	50
6. Uji Coba .....	50
7. Revisi Produk .....	50
E. Teknik Pengumpulan Data.....	50

F. Instrumen Penelitian.....	51
G. Teknik Analisis Data.....	61

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	64
1. Potensi dan Masalah .....	64
2. Mengumpulkan Informasi .....	65
3. Desain Produk .....	65
4. Validasi Desain.....	73
5. Revisi Desain.....	85
6. Hasil Uji Coba produk.....	91
7. Revisi Produk.....	98
B. Pembahasan.....	98
1. Penilaian Ahli Materi .....	102
2. Penilaian Ahli Media .....	103
3. Penilaian Ahli Bahasa.....	103
4. Penilaian Pendidik.....	104
5. Penilaian Peserta Didik.....	104
6. Kelemahan dan Kelebihan .....	105

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan.....	106
B. Saran .....	106

#### **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR GAMBAR

Gamabar 1	:Tampilan Start Page pada <i>Adobe Flash CS.6</i> .....	24
Gambar 2	: Jendela Program.....	25
Gambar 3	: Tampilan Panel Tools.....	25
Gambar 4	: Tampilan Time Line. ....	28
Gambar 5	: Tampilan Stage atau Lembar Kerja. ....	28
Gambar 6	: Panel Propertis.....	29
Gambar 7	: Perang Badar.....	31
Gambar 8	: Perang Uhud. ....	33
Gambar 9	: Perang Khandaq.....	36
Gambar 10	: Gambar bagan penelitian.....	43
Gambar 11	: Langkah – langkah Tahapan R&D. ....	47
Gambar 12	: Prosedur Penggunaan R&D.....	47
Gambar 13	: Grafik Materi Tahap 1. ....	75
Gambar 14	: Grafik Materi Tahap 2.....	77
Gambar 15	: Grafik Media Tahap 1.....	79
Gambar 16	: Grafik Media Tahap 2.....	81
Gambar 17	: Grafik Bahasa Tahap 1.....	83
Gambar 18	: Grafik Bahasa Tahap 2.....	85
Gambar 19	: Grafik Penilaian Guru.....	92
Gambar 20	: Respon Peserta didik .....	96

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	:Panduan Observasi.....	108
Lampiran 2	:Panduan Dan Jawaban Wawancara .....	109
Lampiran 3	: Daftar nama validator pengembangan produk.....	110
Lampiran 4	: Kisi-Kisi Validator Ahli Materi dan analisis perhitungan .....	114
Lampiran 5	: Kisi-Kisi Validator Ahli Mediadan analisis perhitungan .....	125
Lampiran 6	: Kisi-Kisi Validator Ahli Bahasa dan analisis perhitungan .....	137
Lampiran 7	: Lembar Respon Pendidik dan analisis perhitungan .....	148
Lampiran 8	: Lembar Respon Peserta didik dan analisis perhitungan .....	154
Lampiran 9	: RPP .....	160
Lampiran 10	: Daftar Nilai .....	180
Lampiran 11	: Pengesahan Seminar .....	181
Lampiran 12	: Cover ACC Proposal .....	182
Lampiran 13	: Nota Dinas .....	183
Lampiran 16	: Surat Pra Penelitian.....	185
Lampiran 14	: Surat Penelitian.....	186
Lampiran 15	: Surat Balasan Penelitian .....	187
Lampiran 17	: Surat Balasan Pra Penelitian.....	188
Lampiran 18	: Dokumentasi .....	189



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Diera modern seperti saat ini dapat menimbulkan dampak positif serta negatif pada kehidupan.<sup>1</sup> Seperti dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi dan informasi yang cepat dan tepat dalam berbagai aspek kehidupan merupakan suatu upaya untuk menjembatani masa sekarang dan masa yang akan datang<sup>2</sup>. Karena pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik lebih aktif dalam mengembangkan potensi dirinya. Undang-Undang No 20 tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa dalam mengembangkan potensi peserta didik harus menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggungjawab.<sup>3</sup>

Dalam pernyataan diatas menjelaskan bahwa, dalam pendidikan tujuan yang akan dicapai itu tidak hanya hasil belajarnya saja, tetapi juga dalam proses pembelajarannya yang mampu mengetahui pontesi akademik yang dimiliki peserta didik, dan permasalahan umum yang dihadapi dalam dunia pendidikan saat ini adalah kurangnya atau lemahnya suatu proses

---

<sup>1</sup> Rijal Firdaos, *Orientasi Pedagogik dan Perubahan Sosial Budaya Tahap Kemajuan Ilmu Pendidikan dan Teknologi*, (Al- Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, volume 6, Mei 2016), h.107

<sup>2</sup> Udin Syaefudin Sa'ud, *Inovasi Pendidikan*, (Bandung: ALFABETA , CV. 2012), h.1

<sup>3</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Pramedia Grup,2013),h.2

pembelajaran dimana dalam proses pembelajaran penguasaan pendidik dalam penggunaan strategi, metode, model pembelajaran ataupun media pembelajaran sangat minim. Oleh karena itu, untuk mewujudkan suatu proses pembelajaran yang bermutu serta berkualitas baik hendaknya harus menciptakan suatu pembaharuan yang dapat menciptakan suatu pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Usaha - usaha yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran agar menjadi menarik dan menyenangkan adalah dengan menggunakan strategi dan metode yang sesuai dengan materi pembelajaran. Selain menggunakan strategi dan metode pembelajaran, pendidik juga harus mempersiapkan suatu media pembelajaran. Jika dalam proses belajar mengajar terdapat suatu media maka otomatis peserta didik akan terkesima dalam proses belajar mengajar. Sebagaimana dalam Al-qur'an QS. An- Nahl ayat 89 di jelaskan bahwa:

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَى هَؤُلَاءِ ۚ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ ﴿٨٩﴾

Artinya:

“(Dan ingatlah) akan hari (ketika) Kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. Dan Kami turunkan kepadamu Al Kitab (Al Quran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri.” (QS. An- Nahl:89)<sup>4</sup>

<sup>4</sup> Departemen Agama, Al- Hikmah Al-Qur'an dan Terjemah , CV (Bandung: Ponorogo,2014), h.277

Dalam ayat diatas menjelaskan bahwa Allah mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat atau benda sebagai media dalam menjelaskan segala sesuatu. Sebagaimana Allah Swt. menurunkan kepada Nabi Muhammad Saw. suatu Al-Kitab yaitu Al-Qur'an untuk menjelaskan segala sesuatu yang ada di dalamnya. Begitu juga dalam proses belajar mengajar, dimana seorang pendidik harus menyiapkan suatu media pembelajaran untuk proses penyampaian materi kepada peserta didik supaya dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang di pelajari.

Media pembelajaran juga berperan sangat penting dalam proses belajar mengajar karena dalam kurikulum 2013 media pembelajaran banyak digunakan dalam pengolahan materi. Dengan menggunakan media dapat mewakili apa yang kurang mampu pendidik ucapkan melalui kata – kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, peserta didik lebih mudah mencerna materi dengan bantuan media.<sup>5</sup>

Media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Syaiful bahri djamarah dan Aswan zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta 2013) h.120.

<sup>6</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers 2016) h.3

Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, dan kejadian atau yang dimaksud dari ini adalah guru, buku teks dan lingkungan sekolah itu merupakan media, yang dapat membangun kondisi peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap<sup>7</sup>.

Media juga merupakan suatu alat bantu atau wahana yang dapat digunakan dalam suatu penyaluran pesan dan informasi belajar<sup>8</sup>. Dengan menggunakan media pembelajaran yang baik maka akan menghasilkan suatu proses pembelajaran yang menguntungkan karena membuat peserta didik mudah memahami suatu materi pembelajaran.

Selain itu pentingnya dalam menggunakan media pembelajaran juga dapat membawa pengaruh psikologis peserta didik yang dapat memotivasi atau membangkitkan suatu keinginan dan minat yang baru pada peserta didik dalam meningkatkan pemahaman serta memudahkan memahami suatu materi pembelajaran.

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis yaitu yang pertama media auditif yang mana artinya adalah bahwa media ini hanya mengandalkan kemampuan suara saja. Sedangkan yang kedua yaitu media visual yang mana artinya adalah bahwa media ini hanya mengandalkan indra penglihatan, dan yang ketiga adalah media audiovisual yang mana artinya adalah bahwa media ini memiliki unsur suara dan unsur gambar.<sup>9</sup>

Di zaman sekarang ini dalam suatu pembelajaran semakin berkembang, maka kehadiran media pembelajaran bisa dikatakan sangat

---

<sup>7</sup> *Ibid.*

<sup>8</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Op.Cit.* h.120

<sup>9</sup> *Op.cit.* h.124



diperlukan. Karena dengan adanya media pembelajaran pendidik pasti akan menyadari bahwa dengan menggunakan media pembelajaran atau alat bantu akan memudahkan dalam proses belajar mengajar dan pembelajaranpun akan lebih efisien.

Berdasarkan hasil prasurway di MI Matholi'ul Falah Desa Candra Kencana peneliti melakukan prasurway dengan cara observasi dan wawancara dalam proses pembelajaran SKI. Observasi dilakukan dikelas V dengan jumlah dari kelas V A peserta didiknya ada 31 orang dan V B berjumlah 28 orang. Ibu Harly adalah selaku guru dari mata pelajaran SKI tersebut. Beliau adalah guru kelas V MI Matholi'ul Falah. Saat peneliti melakukan pengamatan pada proses belajar mengajar, peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran lumayan banyak yang mengalami kebosanan karena guru yang kurang kreatif dalam menjelaskan materi serta metode yang digunakan keseringan atau kerap menggunakan metode ceramah. Dengan hal seperti itu semakin membuat peserta didik tidak semangat terlebih lagi malah asik mengobrol dengan teman nya disisi lain pendidik juga terpaku dengan buku yang disediakan oleh pihak sekolah sedangkan buku yang disediakan dari pihak sekolah beberapa menghilng. Dengan ditambahnya hal seperti itu membuat peserta didik semakin tidak konsen dalam proses pembelajaran dan pendidik juga jarang sekali menggunakan media sehingga disini membuat pendidik yang lebih aktif dari pada peserta didiknya. Apa lagi pada pelajaran SKI yang kepanjangan dari depannya saja sudah kata sejarah pasti akan membuatpeserta didik bosan jika hanya mendengarkan menggunakan metode ceramah padahal

sudah menggunakan kurikulum 2013 akan tetapi masih banyak sekali menggunakan metode ceramahnya..<sup>10</sup>

Pada wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan pendidik yaitu guru SKI ibu Harly, beliau mengatakan bahwa dalam pembelajaran SKI peserta didik kurang semangat dan kurang aktif dalam proses pembelajaran yang mana diakibatkan dari suatu sistem pembelajaran yang tidak menarik. Apa lagi pada saat pembelajaran tentang materi Keperwiraan Nabi Muhammad SAW, dimana peserta didik harus memahami dan menggali tentang fakta sejarah tersebut. Sedangkan peserta didik dalam pembelajaran materi tersebut tidak semua bisa mencerna dan mengingat secara langsung. Kalaupun peserta didik bisa itu pun hanya dengan waktu yang sangat singkat. Pendidikpun juga mengatakan bahwa beliau ingin pada saat proses pembelajaran bisa membuat peserta didiknya menjadi semangat dan cepat memahami tentang materi yang diajarkannya. Pendidik juga mengatakan bahwa di MI Matholi'ul Falah sudah terdapat led proyektor, dan para pendidik juga sudah bisa dalam menggunakannya, akan tetapi belum direalisasikan saat proses belajar mengajar dikelas serta pendidik juga belum memanfaatkan led proyektor secara maksimal sehingga mengakibatkan led proyektor tersebut menganggur. Padahal saat proses belajar mengajar jika menggunakan led proyektor itu banyak sekali keuntungannya apalagi jika yang diajarkan itu

---

<sup>10</sup> Harly Rohani, Observasi dengan Guru Mata Pelajaran SKI dan Peserta Didik Kelas V MI Matholi'ul Falah Candara Kencana Kec. Tulang Bawang Tengah Kab. Tulang Bawang Barat pada tanggal 21 Januari 2019 pukul 09:35 WIB

adalah para peserta didik kelas V mereka sudah mulai bisa mengerti dan memahami serta mencerna sebuah materi.<sup>11</sup>

Pada mata pelajaran SKI, banyak sekali para peserta didik yang sulit untuk mengerti akan materi pelajaran tersebut, dikarenakan materi yang cukup banyak serta isinya tentang sejarah zaman dulu itulah yang membuat peserta didik tidak termotivasi dalam pembelajaran tersebut serta kurangnya pada penggunaan media. Sehingga membuat nilai hasil belajar peserta didik menurun. Padahal pendidik disini sangat berperan penting yang mana harus bisa menemukan sebuah cara yang dapat memberikan rangsangan agar peserta didik tidak malas dalam belajar pelajaran SKI.<sup>12</sup>

Pelajaran SKI tentang tema Keperwiraan Nabi Muhammad saw. memiliki sebuah kriteria yang mana didalamnya terdapat sebuah penjelasan mengenai arti dari keperwiraan Nabi Muhammad Saw. Sejarahnya keperwiraan Nabi Muhammad saw. pada perang badar, uhud dan perang khandaq, menunjukkan sikap meneladani keperwiraan Nabi Muhammad Saw. dalam kehidupan sehari – hari dan hikmah dari mempelajari keperwiraan Nabi Muhammad Saw. pada perang badar, uhud dan perang khandaq. Agar peserta didik mampu memahami dan mengerti materi tersebut dengan baik maka diperlukan alat penunjang dalam proses belajar. Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* ini merupakan sebuah solusi untuk membuat peserta didik

---

<sup>11</sup> Harly Rohani, Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran SKI dan Peserta Didik Kelas V MI Matholi'ul Falah Candara Kencana Kec. Tulang Bawang Tengah Kab. Tulang Bawang Barat pada tanggal 21 Januari 2019 pukul 12.35 WIB

<sup>12</sup> *Ibid.*

mudah memahami materi tersebut karena materi yang tertuang sangat singkat jelas dan padat.

Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah yang mayoritas yaitu anak- anak mereka ingin dalam suatu proses pembelajaran ada hal yang menarik yang mana dapat membuat mereka semua terkesima dan konsen. Karena diumur anak- anak MI / SD mereka ingin mengetahui sesuatu yang menarik. Pada teori Piaget mengatakan bahwa “ anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Maksudnya adalah bahwa anak- anak pada usia sekolah dasar sudah mampu berfikir rasional seperti dalam penalaran untuk melesaikan sebuah masalah.

Pendidik disini mempunyai peran yang penting dalam proses belajar mengajar, apa lagi dalam sebuah penguasaan media. Karena jika ingin menghasilkan sebuah pembelajaran yang afektif atau optimal maka pendidik harus menciptakan sebuah kondisi pembelajaran yang baik dan menyenangkan. Dengan menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar maka akan mempermudah mencapai tujuan dalam proses pembelajaran SKI. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS.6* akan mempermudah dalam proses pembelajaran tersebut.

*Adobe Flash CS.6* merupakan program animasi yang dapat mengolah teks maupun objek sehingga tampak lebih menarik. Serta *Adobe Flash CS.6* juga merupakan program yang paling fleksibel dalam pembuatan animasi, seperti animasi pembelajaran interaktif, game, iklan, presentasi, pembuatan



film, dan animasi yang digunakan dalam situs web.<sup>13</sup> Sehingga jika dalam proses pembelajaran SKI menggunakan media tersebut maka akan membuat anak- anak lebih cepat mengerti. Karena anak – anak menyukai sesuatu hal yang menarik.

*Adobe Flash CS.6* merupakan media atau program aplikasi teknologi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi belajar dalam proses pembelajaran bisa disebut dengan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu dalam memperjelas sebuah materi yang akan di sampaikan. Dengan menggunakan media berbasis *Adobe Flash CS.6* ini dalam pembelajaran yang dibuat, maka di dalamnya terdapat sebuah indikator yang dapat motivasi peserta didik dalam pembelajaran materi keperwiraan Nabi Muhammad Saw. dan dapat meneladani keperwiraan Nabi Muhammad saw. dalam kehidupan sehari – hari. Dengan media berbasis *Adobe Flash CS.6* ini juga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi karena materi yang di kemas dengan sangat singkat dalam media ini. Dan pengembangan media berbasis *Adobe Flash CS.6* ini dirasa sangat cocok untuk peserta didik kelas V yang mana masih menyukai sesuatu hal yang menarik serta media yang dibuat ini memang lebih tepat untuk anak MI/SD dengan kesesuaian materi yang dibahas sehingga peneliti mengambil topik pembahasan yang berjudul “ **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS.6* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V MI Matholi’ul Falah Kab. Tulang Bawang Barat.**”

---

<sup>13</sup> Rivaldo Franca Paksi, Rahman Rosyidi, Abdul Jahir, *Rancang Bangun Media Pengenalan Susunan Tata Surya* , Jurnal Telematika Vol. 7 No.2 Agustus 2014, h.54

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, teridentifikasi beberapa masalah sebagai dasar penelitian adalah sebagai berikut:

1. Peran pendidik yang dominan menggunakan metode ceramah membuat peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran.
2. Keterbatasan sumber belajar.
3. Media pembelajaran yang kurang menarik sehingga membuat peserta didik malas dalam mengikuti pembelajaran.

## C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka perlu adanya pembatasan masalah yaitu: Pada aspek pelajaran SKI, materi yang di gunakan adalah keperwiraan Nabi Muhammad saw. kelas V MI.

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan di kaji dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah cara pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi keperwiraan Nabi Muhammad saw. kelas V MI Matholi'ul Falah Kab. Tulang Bawang Barat?
2. Bagaimanakah respon pendidik serta peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi keperwiraan Nabi Muhammad saw. kelas V MI Matholi'ul Falah Kab. Tulang Bawang Barat?

### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah peneliti lakukan, maka terdapat tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Dapat menjelaskan tentang bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi keperwiraan Nabi Muhammad saw. kelas V MI Mathoilul Fallah Kab. Tulang Bawang Barat.
3. Dapat mengetahui respon pendidik serta peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi keperwiraan Nabi Muhammad saw. kelas V MI Matholi'ul Falah Kab. Tulang Bawang Barat.

### F. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian tersebut, maka penelitian ini diharapkan akan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik: Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi keperwiraan Nabi Muhammad saw. kelas V.
2. Bagi pendidik: Memberikan sebuah alternatif dalam pengajaran.
3. Bagi sekolah: Memberikan bantuan media pembelajaran dalam bentuk sebuah media pembelajaran interaktif.

### G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang nanti akan dihasilkan adalah:

1. Media pembelajaran hasil pengembangan berisi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi keperwiraan Nabi Muhammad saw.
2. Pemilihan warna serta gambar yang menarik dalam sebuah produk yang dihasilkan.
3. Kejernihan suara serta video dihasilkan.
4. Media pembelajaran hasil pengembangan bisa dimasukan dalam bentuk CD, flashdiks, atau langsung di tampilkan menggunakan proyektor.
5. Media pembelajaran hasil pengembangan digunakan dalam satu kali tatap muka selama tiga kali 35 menit.





## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Pengembangan

##### 1. Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan suatu produk yang sudah ada agar lebih baik. Riset dan pengembangan juga diartikan sebagai suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi perangkat tertentu yang menjadi produknya, yang dalam perspektif industri merupakan pengembangan suatu prototipe produk sebelum di produksi secara masal. Dalam bidang pendidikan, R&D merupakan suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan. Perangkat pendidikan yang biasanya dikembangkan melalui R&D adalah perangkat pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, khususnya TIK, yang dapat digunakan dalam pendidikan maupun pelatihan.<sup>1</sup>

“Ada beberapa istilah tentang penelitian dan pengembangan. Borg and gall menggunakan nama *Research and Development* / R&D yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian dan pengembangan. Richey dan Keln, menggunakan nama *Design and Development Research* yang dapat diterjemahkan menjadi Perancangan dan Penelitian Pengembangan. Thiaragajan menggunakan model 4D yang merupakan singkatan dari *Define, Design, Development and Dissemination*. Dick and Carry menggunakan istilah ADDIE (*Analysis Design, Development, Implementation, Evaluation*), dan *Development*

---

<sup>1</sup> Mohammad Ali, *Metodologi & Aplikasi RISET PENDIDIKAN*.(Jakarta: Bumi Aksara, 2014),h.105.

*Research*, yang dapat diterjemahkan menjadi pengembangan penelitian.”<sup>2</sup>

Richey and Kelin dalam bidang Pembelajaran menyatakan bahwa penelitian pengembangan sebelumnya dinamakan perencanaan dan penelitian pengembangan yang merupakan kajian sistematis tentang bagaimana membuat rancangan produk, mengembangkan rancangan tersebut, dan mengevaluasinya.<sup>3</sup>

Borg & Gall menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan dalam pendidikan didasarkan pada model penelitian dan pengembangan pada industri, dimana hasil penelitian digunakan untuk merancang produk baru dan prosedur, dan selanjutnya di uji dilapangan secara sistematis, dievaluasi dan disempurnakan sampai memenuhi kriteria yang spesifik yaitu efektivitas, kualitas.<sup>4</sup>

Selain itu *Research & Development* juga bertanggungjawab dalam pengembangan produk dan pengawasan kualitas guna memenuhi kebutuhan pelanggan, sesuai dengan kemampuan produksi dan menjamin kualitasnya.<sup>5</sup>

Dari teori diatas mengenai penelitian dan pengembangn, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan penelitian dan pengembangan adalah proses untuk mengembangkan sebuah produk dan divalidasi demi kegunaan proses pembelajaran dalam suatu pendidikan.

---

<sup>2</sup> Sugiyono, *Metode peneitian dan pengembangan*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 28

<sup>3</sup> *Ibid*, h.28

<sup>4</sup> *Ibid*, h.30

<sup>5</sup> *Ibid*, h.30

## 2. Ruang Lingkup penelitian dan Pengembangan

Richey and Kelin, menyatakan bahwa ruang lingkup penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

- a. *The Study of the process and impact of specific design and devolpoment effort.* Penelitian tentang proses dan dampak dari produk yang dihasilkan dari perencanaan dan penelitian pengembangan.
- b. *The study of the design and development process as whole, or of particular process component.* Penelitian tentang perancangan (desain) dan proses pengembangan seacara keseluruhan, atau komponen dari sebagaian proses.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat dilihat bahwa penelitian dan pengembangan memiliki empat tingkatan yaitu:

- a. Melakukan penelitian tetapi tidak membuat produk dan tidak mengujinya.
- b. Menguji produk tetapi tanpa melakukan penelitian.
- c. Melakukan penelitian dan menguji sebuah produk yang ada.
- d. Melakukan penelitian dan menguji untuk menciptakan produk baru.<sup>6</sup>

## 3. Langkah – langkah Penelitian

- a. Borg and Call

Mengemukakan sepuluh langkah dalam R&D yang dikembangkan oleh staf *Teacher Education program at Far West Laboratory for Educational Research and Development*, dalam *minicourses* yang bertujuan meningkatkan keterampilan guru pada klas spesifik. Kesepuluh langkah tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) *Rezearch and Information Collecting* (potensi dan masalah),
- 2) *Planning* (pengumpulan data),
- 3) *Develop Preliminary From a product* (desain produk),
- 4) *Preliminary Field Testng* (validasi desain),
- 5) *Main Product Revision* (revisi produk),
- 6) *Main field Testing* (uji coba produk),
- 7) *Operational Product Revision* (revisi produk),
- 8) *Operational Field Testing* (uji coba pemakaian),
- 9) *Final Product Revision* (revisi produk),
- 10) *Dissemenination And Implementation* (produk msal).<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> *Ibidh*, h.31

<sup>7</sup> *Ibid*, h.35

b. Thiagarajan

Thiagarajan mengemukakan bahwa, langkah – langkah penelitian dan pengembangan disingkat dengan 4D, yang merupakan perpanjangan dari *Define, design, development, and dissemination*.

c. Robert Maribe Branch

Robert maribe branch mengembangkan instructional design (*design* pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementations, And Evaluation*.<sup>8</sup>

d. Richey And Klein

Dalam hal ini richey and klein menyatakan fokus dari perancangan dan penelitian pengembangan bersifat analisis dari awal sampai akhir, yang meliputi perancangan, produksi, dan evaluasi.<sup>9</sup>

Berdasarkan langkah-langkah penelitian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa setiap penelitian pengembangan memiliki tingkat kesulitan masing-masing. Dari meneliti serta menguji dalam upaya mengembangkan produk yang sudah ada serta meneliti dan menguji dalam menciptakan produk baru.

## B. Media Pembelajaran

### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media dalam suatu proses pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat penting. Di samping dapat menarik perhatian siswa, media pembelajaran juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam setiap mata pelajaran. Karena Media pembelajaran memiliki tiga peranan penting, yaitu peran sebagai penarik perhatian (*intentional role*),

---

<sup>8</sup> *Ibid*, h.37

<sup>9</sup> *Ibid*, h.39

peran komunikasi (communication role), dan peran ingatan/penyimpanan (retention role).<sup>10</sup>

Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.<sup>11</sup>

Menurut Depdiknas, makna umum dari media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar).<sup>12</sup>

Asnawir dan Basyiruddin Usman dalam bukunya yang berjudul “media pembelajaran” menjelaskan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Sedangkan menurut Daradjat, media pendidikan atau pembelajaran adalah suatu benda yang dapat diindrai, khususnya penglihatan dan pendengaran, baik yang terdapat di dalam maupun di luar kelas, yang digunakan sebagai alat bantu penghubung (media komunikasi)

---

<sup>10</sup> Unang Wahidin, Ahmad Syaefuddin, *Media Pendidikan Dalam Perspektif Pendidikan Islam*, Jurnal Edukasi Islam, Jurnal Pendidikan Pendidikan Islam Vol.7 No 1 April 2018

<sup>11</sup> Syaiful bahri djmarah, Aswan Zain, *Op.Cit.* h.120

<sup>12</sup> Ali Muhson, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*, Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia, Vol.II No.-2- Tahun 2010, h.2



dalam proses interaksi belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas hasil belajar siswa<sup>13</sup>.

Menurut Bringgs media ialah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta perangsang peserta didik untuk belajar, contoh buku, film, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer<sup>14</sup>.

AECT (Assosation of Education and Communication Technologi) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Adapun National Education Association (NEA) mengartikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.<sup>15</sup>

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber-pesan ke penerima pesan. Pesan tersebut berupa isi atau materi yang ada dalam kurikulum yang dituangkan oleh pendidik atau sumber lain kedalam simbol- simbol yang berupa kata- kata lisan ataupun tulisan. Yang mana proses penuangan pesan kedalam simbol- simbol komunikasi tersebut dinamakan *encoding*.<sup>16</sup>

Seperti firman Allah pada surah An- Nahl ayat 125 yang berbunyi:

---

<sup>13</sup> Ahmad Zainuri, *Media Pembelajaran dalam Pandangan Islam*, Jurnal Medina-Te, Vol. 18 No-1, Juni 2018, h.4

<sup>14</sup> Steffi Adam, Muhammad Taufik Syastra, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam*, Jurnal CBIS Journal, Volume 3 No.2 Tahun 2015, h.79).

<sup>15</sup> Haris Budiman, *Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran*, Jurnal Pendidikan Islam, Volume 7 November 2016, h.176

<sup>16</sup> Ali Mudiofir, Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif Teori- Teori Praktik*, (Jakarta: Rajawali Pres 2017) Ed.1 Cet.K-2 , h.133

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۚ وَجَدِلْهُمْ بِلَاَّتِي هِيَ  
أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَن ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٧﴾

Artinya:”(wahai Nabi Muhammad Saw) seluruh (semua manusia) kepada jalan (yang ditunjukkan) Tuhan pemelihara kamu dengan hikmah (dengan kata- kata bijak sesuai dengan tingkat kepandaian mereka) dan pengajaran yang baik dan bantalah mereka dengan (cara ) yang baik. Sesungguhnya Tuhan pemelihara kamu, Dialah yang lebih mengetahui (tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk).”<sup>17</sup>

Maksudnya adalah jika dalam bidang pendidikan untuk menciptakan suatu kesuksesan dalam suatu proses belajar mengajar pendidik harus menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian peserta didik yang mana dengan memanfaatkan media pembelajaran. Karena jika dalam suatu proses pembelajaran ingin lancar maka pendidik harus memberikan sebuah ide atau simbol dalam pembelajaran. Seperti halnya Allah Swt. memberikan pedoman kepada Rasul-Nya tentang cara mengajar atau mengajarkan manusia memperoleh ilmu dalam agama Allah Swt. yakni syariat islam yang diturunkan kepada Nabi Muhammad Saw untuk menuju jalan Allah Swt.

Selain itu dalam pandangan islam, selain menggunakan media pembelajaran sangat penting, dalam proses belajar mengajar juga harus diimbangi dengan banyak membaca karena untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang luas maka harus banyaklah membaca. Seperti pada surat Al – Alaq ayat 1-5:

<sup>17</sup> Departemen Agama, Al- Hikmah Al-Qur'an dan Terjemah , CV . *Op.Cit.* h.281

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَلَمْ يَكُنْ الْأَكْرَمُ  
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٣﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٤﴾

Artinya:

1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan,
2. Dia telah menciptakan manusia dari 'Alaq,
3. Bacalah, dan Tuhanmulah yang paling Pemurah,
4. Yang mengajar manusia dengan pena,
5. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang belum diketahuinya.<sup>18</sup>

Dari ayat di atas dijelaskan bahwa islam adalah agama yang mengedepankan ilmu. Allah juga menganjurkan umatnya untuk membaca agar memperoleh ilmu pengetahuan yang lebih luas.

Media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan. Menurut Gerlach secara umum media meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi dalam pengertian media bukan hanya alat perantara seperti tv, radio, slide, bahkan cetakan, akan tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar.<sup>19</sup>

Jadi berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat perantara untuk menyalurkan informasi atau materi pelajaran sehingga

<sup>18</sup> Departemen Agama, Al- Hikmah Al-Qur'an dan Terjemah , CV (Bandung: Ponorogo,2014), h.597

<sup>19</sup> Afif Maulida, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Cerita Materi Sedekah Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Sribawono* (Skripsi Program Sarjana Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018),h.20

tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Selain itu membaca juga sangat penting untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang luas.

## **2. Macam- Macam Media Pembelajaran**

- a. Media audiktif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, tape recorder, kaset, piringan hitam.
- b. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slide (film bingkai), foto, gambar atau lukisan, dan cetakan.
- c. Media Audiovisual adalah media yang mempunyai unsur usara dan unsur gambar, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya.<sup>20</sup>

## **3. Manfaat dan Fungsi Media pembelajaran**

Menurut Hamalik dalam buku Azhar Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkirkkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses belajar dan menyampaikan pesan dan isi pembelajaran pada saat itu.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Syaiful bahri djmarah, Aswan Zain, *Op.Cit.* h.124

<sup>21</sup> Azhar Arsyad, *Op.Cit.*h.19

Dewasa ini dengan perkembangan teknologi serta pengetahuan, maka media pembelajaran berfungsi sebagai berikut :

- a. Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan pengajaran bagi guru.
- b. Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi kongkret).
- c. Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya tidak membosankan).
- d. Semua indera murid dapat diaktifkan.
- e. Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar.
- f. Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.<sup>22</sup>

Selain fungsi, media pembelajaran juga memiliki manfaat dalam proses belajar mengajar manfaat tersebut adalah:

Kemp dan Dayton dalam Sigit Prasetyo mengemukakan manfaat penggunaan media dalam pembelajaran adalah:

- a. Penyampaian materi dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap.
- h. positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- i. Mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.<sup>23</sup>

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran itu dapat berfungsi sebagai pembawa informasi dari sumber guru menuju kepenerima yaitu peserta didik yang akhirnya membuat sebuah proses pembelajaran menjadi efektif.

---

<sup>22</sup> Umar, *Media Pendidikan peran dan fungsinya dalam Pembelajaran*, Jurnal Tarbawiyah, Volume 11 No-1 Edisi Januari-Juli 2014, h.137

<sup>23</sup> Joni Purnomo, Sri Yutmini, Sri Anitah, *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1Pacitan*, Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran Vol.2, No.2, Edisi April 2014, h.129



### C. Adobe Flash CS.6

#### 1. Pengertian Adobe Flash CS.6

Saat ini teknologi telah banyak melahirkan perangkat lunak yang dapat di manfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran, seperti Microsoft Office Power, Corel Presentation, Macromedia Flash atau Aboobe Flash, Director MX. Pengembangan media menggunakan Software Adobe Flash sebagai pengganti media presentasi Microsoft Office Power Point sekarang lebih populer, karena Flash adalah program animasi yang mampu mengolah teks maupun objek menjadi menarik dan terlihat halus.<sup>24</sup> Selain itu *Adobe Flash* juga memiliki kemampuan untuk mengimpor file suara, video maupun file gambar dan aplikasi lain.<sup>25</sup> Sehingga jika dalam proses pembelajaran SKI menggunakan ini maka akan membuat anak- anak lebih cepat mengerti. Karena anak – anak menyukai sesuatu hal yang menarik.

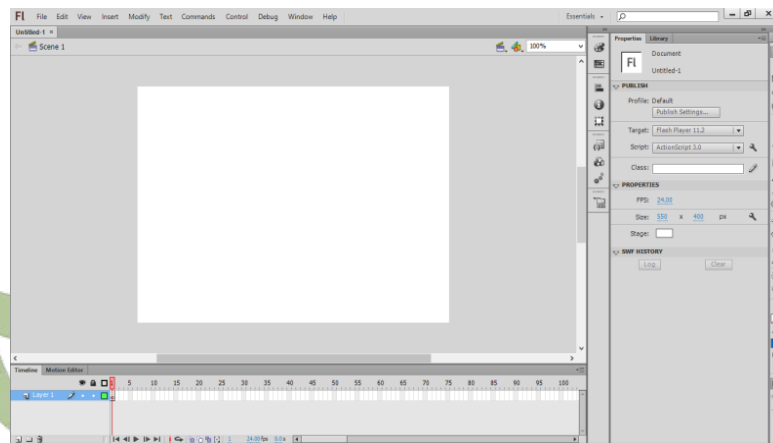
Menurut Wiley & Sons “*Adobe Flash Profesional is softwere to manipulate video and sound, and even connect to databases to build web-based applications,such as shopping carts, or display news feeds of continously updated information.*” Dari penjelasan pengertian diatas, bahwa Adobe Flash Profesional adalah aplikasi yang menggunakan flash yang lebih dari pada membuat animasi tetapi dengan softwere ini bisa memanipulasi video dan suara serta terhubung dengan database untuk

<sup>24</sup> Madcoms, *Mahir dalam 7Hari Adobe Flash CS.6* (Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET, 2013), h.2

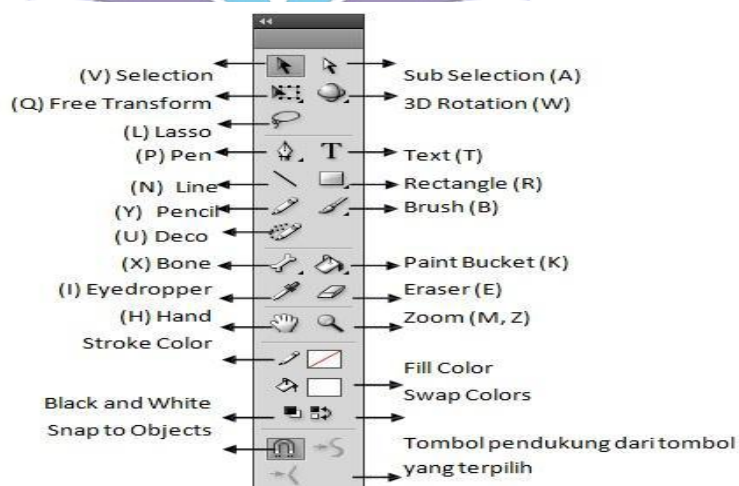
<sup>25</sup> Reni Yunita, *Pengembangan Multimedia Adobe Flash CS.5 Berbasis STAD sebagai Media Pembelajaran IPA Pada Pokok Bahasan Sistem Gerak Pada Manusia Untuk SMP/MTs* (Skripsi Program Sarjana Pnedidikan Biologi Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung 2017), h.28



- **Create from template** berguna untuk membuka lembar kerja dengan template yang tersedia dalam program Adobe Flash Professional CS6.
- **Open a recent item** berguna untuk membuka kembali file yang pernah disimpan atau pernah dibuka sebelumnya.
- **Create new** berguna untuk membuka lembar kerja baru dengan beberapa pilihan script yang tersedia.
- **Learn** berguna untuk mempelajari suatu perintah.<sup>27</sup>



Gambar. 2<sup>28</sup>  
Jendela program *Adobe Flash CS.6*



Gambar. 3 Tampilan panel Tools<sup>29</sup>

<sup>27</sup> Madcoms, *Op.Cit.* h.4

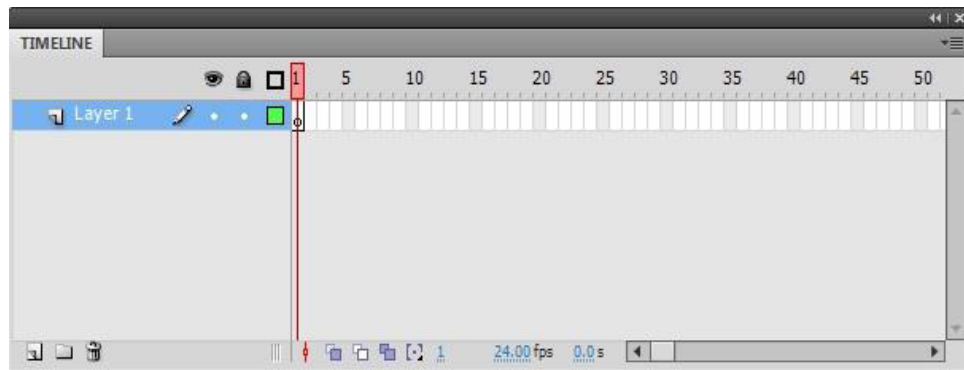
<sup>28</sup> *Op.Cit.* h.5

<b>Nama tombol</b>	<b>Fungsi Tombol</b>
• Selection Tool(V)	• Berfungsi untuk menyeleksi objek.
• Subselection Tool(A)	• Berfungsi untuk menyeleksi bagian objek untuk proses editing
• Free Transforms Tool (Q)	• Berfungsi untuk mengubah bentuk objek secara bebas.
• Gradient Transform Tool (F)	• Berfungsi untuk mengubah transformasi warna gradasi pada sebuah objek.
• 3D Rotation Tool(W)	• Berfungsi untuk melakukan rotasi 3D pada objek berdasarkan sumbu X, Y dan Z.
• 3D Translation Tool(G)	• Berfungsi untuk melakukan transformasi bentuk dan posisi 3D pada simbol movie clip dengan acuan tiga sumbu X,Y, dan Z
• Lasso Tool(L)	• Berfungsi untuk menyeleksi objek dengan pola seleksi bebas.
• Pen Tool(P)	• Berfungsi untuk menggambar objek.
• Add Anchor Point Tool (=)	• Berfungsi untuk menambah titik anchor pada sebuah path
• Delete Anchor Point Tool (-)	• Berfungsi untuk menghapus titik anchor
• Convert Anchor Point Tool (C)	• Berfungsi untuk mengubah sudut lancip dari sebuah path menjadi sudut lengkung.
• Text Tool (T)	• Berfungsi untuk mengetik teks dan paragraf
• Line Tool (N)	• Berfungsi untuk menggambar objek garis lurus.
• Rectangle Tool (R)	• Berfungsi untuk menggambar objek kotak.
• Oval Tool (O)	• Berfungsi untuk menggambar objek oval atau lingkaran.
• Rectangle Primitive Tool (R)	• Berfungsi untuk menggambar objek kotak dengan sudut yang dapat dilengkungkan
• Oval Primitive Tool (O)	• Berfungsi untuk menggambarkan objek lingkaran dengan berbagai variasi
• PolyStar Tool.	• Berfungsi untuk menggambar objek poligon dan bintang
• Pencil Tool(Y)	• Berfungsi untuk menggambar dengan bentuk goresan pensil

• Brush Tool(B)	• Berfungsi untuk menggambar dengan bentuk polesan kuas.
• Spray Brush Tool (B)	• Berfungsi untuk menggambar dengan spray , yaitu menyemprotkan warna taua simbol.
• Ink Bottle Tool (S)	• Berfungsi untuk memberi warna dan bentuk garis outline pada sebuah objek.
• Deco Tool(U)	• Berfungsi untuk menggambar corak dekorasi dengan menggunakan simbol grafik
• Bone Tool(X)	• berfungsi untuk membuat animasi pertulangan dengan menambahkan titik sendi pada object.
• Paint Bucket Tool(K)	• Berfungsi untuk memberi warna bidang objek.
• Eyedropper Tool(I)	• Berfungsi untuk mengambil sampel warna dari sebuah object.
• Erasser Tool(E)	• Berfungsi untuk menghapus bidang object.
• Hand Tool(H)	• Berfungsi untuk menggeser area lembar kerja atau stage.
• Zoom Tool(M, Z)	• Berfungsi untuk memperbesar atau memperkecil tampilan lembar kerja atau stage.
• Stroke Color	• Berfungsi untuk menentukan warna garis.
• Fill Color	• Berfungsi untuk menentukan warna bidang object.
• Black and White	• Berfungsi untuk mengubah warna garis dan bidang menjadi hitam dan putih.
• Swap Color	• Berfungsi untuk membalikan warna antara warna garis dan warna bidang object.
• Snap to Object	• Berfungsi untuk mengaktifkan atau mematikan fungsi Snap to Object.
• No Color	• Berfungsi untuk menghapus warna garis atau warna bidang objek.

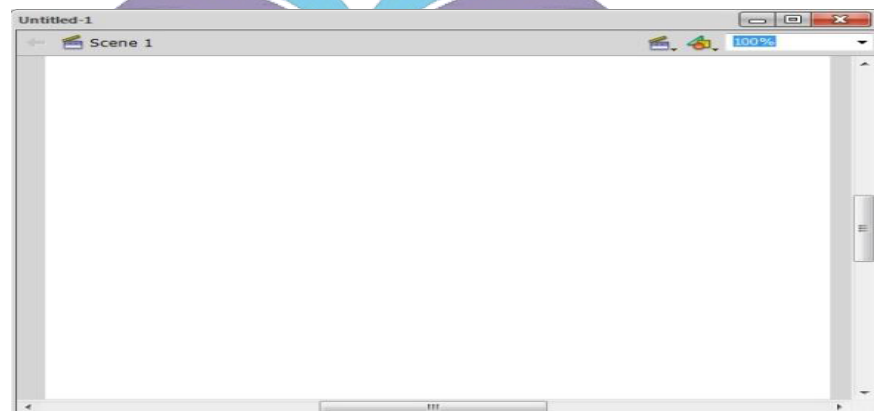
**Panel Tools** merupakan sebuah panel yang menampung tombol – tombol berguna untuk membuat suatu desain animasi mulai dari tombol seleksi, pen, pensil 3D Rotate, dan lain – lain.





**Gambar. 4**  
**Timeline dan komponen didalamnya<sup>30</sup>**

*Timeline* atau garis waktu merupakan komponen yang digunakan untuk mengatur atau mengontrol jalannya animasi. Timeline terdiri dari beberapa layer. Layer digunakan untuk menenpelkan satu atau beberapa objek dalam stage agar dapat diolah dengan objek lain. Setiap layer terdiri dari frame-frame yang digunakan untuk mengatur kecepatan animasi. Semakin panjang frame dalam layer, maka semakin lama animasi akan berjalan.

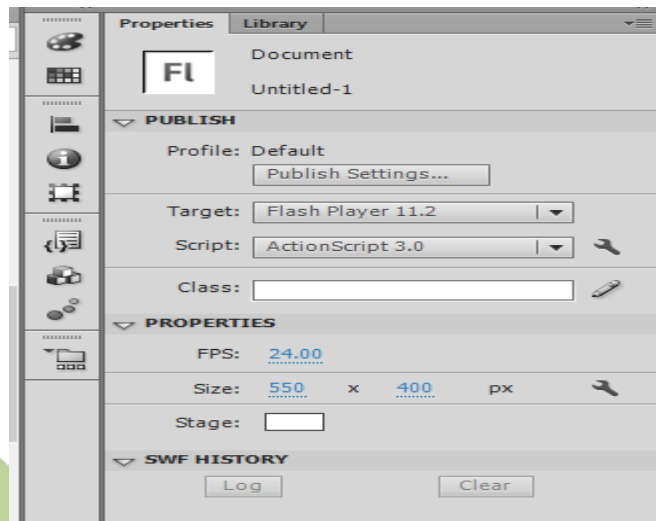


**Gambar. 5**  
**Tampilan Stage atau lembar kerja<sup>31</sup>**

<sup>30</sup> *Op.Cit.* h.10

<sup>31</sup> *Op.Cit.* h.31

**Stage** disebut juga layar atau panggung. Stage digunakan untuk memainkan objek - objek yang akan diberi animasi. Dalam stage kita dapat membuat gambar, teks, memberi warna, dan lain-lain.



**Gambar. 6 Panel Propertis<sup>32</sup>**

**Panel properties** berguna untuk menampilkan parameter dari sebuah tombol yang terpilih sehingga dapat dimodifikasi dan dimaksimalkan fungsi dari tombol tersebut.

### 3. Keunggulan dari *Abode Flash CS.6*

Pengembangan dalam media pembelajaran menggunakan *Software abode flash CS.6* juga memiliki beberapa keunggulan yaitu seperti:

- Dapat membuat objek sesuai dengan keinginan kita, baik itu teks, gambar, suara, atau animasi gerakan;
- Dapat menggabungkan huruf dan gambar yang menarik;
- Dapat mengatur kecepatan atau kelambatan gambar atau huruf yang akan ditampilkan
- Hasil dari pembuatan flash dapat di jadikan program berbasis android.

---

<sup>32</sup> *Op.Cit.* h.13

- e. Dapat ditampilkan diberbagai media seperti web, VCD, DVD, dan *handphone*.<sup>33</sup>

#### 4. Kelemahan dari *Abode Flash CS.6*

- a. Pembuatannya rumit.
- b. Dibutuhkan waktu yang tidak cepat dalam pmbuatannya.
- c. Perangkat yang kita gunakan harus mempunyai Adobe Flash Player.
- d. Dalam pembuatannya kita membutuhkan banyak variabel untuk memberikan nama pada objek yang akan kita mainkan, baik untuk nama gambar, suara, ataupun gambar bergerak.

#### D. Materi Keperwiraan Nabi Muhammad saw.

Pengertian keperwiraan adalah suatu sikap yang menunjukkan keberanian dan kepahlawanan demi tujuan tertentu.

Keberadaan kaum muslimin di kota Madinah semakin bertambah kuat dan kokoh. Hal ini menyebabkan kaum kafir Quraisy di Makkah semakin khawatir dan merasa terancam. Oleh karena itu mereka bersekutu dengan kaum Yahudi dan suku-suku Arab lainnya yang masih kafir untuk memecah belah kaum Muhajirin dan kaum Ansar. Salah satu upayanya adalah mengirim surat ancaman yang berbunyi: “*Janganlah kalian merasa bahwa kalian telah lolos dari kami di Yatsrib. Kami akan datang dan menghancurkan kalian*”

Untuk menghadapi ancaman itu, Rasulullah saw, mulai menyiapkan pasukan perang yang terdiri dari kaum ansar dan kaum Muhajirin. Bertepatan dengan itu, Allah swt menurunkan wahyu yang berisi tentang izin membela diri dan berperang melawan kaum kafir Quraisy. Sejak saat itu banyak perang

---

<sup>33</sup> Supriyadi, *Adobe Flash Untuk Mendukung Pembelajaran* Jurnal Komunikasi, Volume VII Nomer 2, September 2016

yang dilakukan oleh Rasulullah saw bersama para sahabatnya dari kaum Muhajirin dan kaum Ansar. Seperti pada ke tiga perang dibawah ini:

#### 1. Perang Badar

Perang Badar terjadi pada hari jumat tanggal 17 Ramadhan tahun ke 2 H bertepatan tanggal 8 jaunuari 623 M.perang ini terjadi di dekat sebuah sumur yang pemiliknya bernama Badar. Dimana sumur ini terletak di antara Mekkah dan Madinah. Oleh karena itu perang ini disebut “Perang Badar”.

##### a. Sebab- sebab terjadinya Perang Badar

Kaum muslimin yang tidak ikut berhijrah(masih tetap di Mekkah), dianiaya dengan perlakuan yang kejam.



Gambar. 7 Perang Badar

- 1) Kaum kafir Quraisy menunjukkan tanda-tanda persiapan untuk menyerang Madinah.
- 2) Ketika sebagian kaum muslimin hijrah ke Habsyi, kafir Quraisy menghasut Raja Najasi agar mengusir kaum muslimin. Apalagi sekarang kaum muslimin hanya berada di kota Madinah yang dekat dengan Mekah dan disana masih banyak kerabat Quraisy yang belum masuk islam. Tentulah mereka akan datang menghasut.
- 3) Ketika itu kedudukan kaum muslimin semakin kuat. Mereka berharap Quraisy Mekah mengulurkan tangan untuk berdamai, sebagaimana kaum Yahudi Madinah. Akan tetapi mereka takut kehilangan kekuasaan dan menginginkan kehancuran Muhammad saw dan kaum muslimin.

Dengan alasan itu semua, kaum muslimin berjaga-jagadan nabi memerintahkan perlunya diadakan penjagaan kota Madinah. Selain itu perlunya diadakan pengintaian gerakgerik musuh dengan patroli pasukan berkuda.

Perang Badar jumlah kekuatan pasukan islam denganpasukan kaum kafir tidak seimbang. Pasukan islam berjumlah 313 orang yang terdiri atas sahabar Ansar dan sahabat Muhajirin dengan perlengkapan senjata yang sederhana, yaitu 70 pasukan berunta dan hanya 2 orang pasukan berkuda. Sedangkan pasukan kaum kafir Quraisy berjumlah 1000 orang tentara. 100 orang pasukan berkuda dan 700 orang lainnya pasukan berunta.

b. Jalannya Peperangan

Ketika kedua pasukan saling berhadapan, tiba-tiba datang seorang pasukan Quraisy bernama Aswad bin AbdulAs'ad. Ia masuk ke tengah-tengah tentara islam, hendak menghancurkan mata air milik umat Islam, tetapi usahanya dapat digagalkan dan Aswad bin Abdul As'ad mati terbunuh ditangan Hamzah, paman nabi Muhammad saw.

Selanjutnya perang tanding satu lawan satu. Dari pihak kafir tampil 3 orang pahlawan yang bernama Utbah, Syaibah bin Rabiah, dan Al walid bin Utbah. Sementara itu nabi mengirim 3 orang pahlawan islam, yaitu Ubaidah bin Harris, Ali bin Abi Thalib, dan Hamzah bin Abdul Muttalib. Dalam perang tanding ini, ketiga



pahlawan kafir mengalami nasib naas, mereka mati terbunuh di tangan ketiga sahabat tersebut.

Setelah perang tanding usai, pertempuran dilanjut dengan perang massal. Kedua belah pihak saling serang dan mengintai kelemahan masing-masing. Perang Badar diakhiri dengan kemenangan di pihak islam. Ini disebabkan karena mereka selalu mengikuti petunjuk dan perintah dari Nabi mengenai strategi perang dan mendapat pertolongan dari Allah swt.

Jumlah korban manusia dari pihak islam sebanyak 11 orang, sedangkan dari pihak kafir Quraisy sebanyak 70 orang dan 70 orang menjadi tawanan.

## 2. Perang Uhud

Perang Uhud terjadi pada pertengahan bulan Sya'ban tahun ke 3 H, bertepatan dengan bulan januari 625 M. Perang ini disebut perang Uhud karena terjadi di kaki bukit Uhud, yaitu sebuah bukit yang terletak di sebelah timur laut kota Mdinah.

### a. Sebab- sebab terjadinya Perang Uhud

Sebab utama terjadinya perang Uhud adalah keinginan balas dendam kafir Quraisy atas kekalahan mereka pada Perang Badar. Untuk mewujudkannya mereka melakukan hal-hal berikut:



Gambar. 8 Perang Uhud

- 1) Para saudagar Mekah setuju tidak membelanjakan keuntungan perniagaan agar bisa dihimpun untuk biaya perang.
- 2) Para pembesar Quraisy, yaitu Ikrimah bin Abu Jahal, Harris bin Hisyam, dan Huaitib bin Abdul Uzza sepakat menjual perniagaan mereka untuk biaya perang.
- 3) Segenap kabilah ikut berperang untuk menghancurkan Nabi Muhammad dan kaum Muslimin.

Dalam perang Uhud ini pasukan kaum muslimin berjumlah 700 orang sedangkan kaum kafir Quraisy berjumlah 3000 orang. Tentara islam dalam perang ini dipimpin langsung oleh Nabi, sedangkan pasukan kafir Quraisy dipimpin oleh Abu Sufyan bin Harb yang didampingi istrinya Hindun.

b. Jalannya Peperangan

Pertempuran ini merupakan peperangan kedua dalam catatan sejarah perkembangan islam pada masa nabi Muhammad saw. yang termasuk Ghazwah. Kekalahan kaum kafir Quraisy dalam perang Badar merupakan pukulan berat bagi masyarakat kafir Quraisy. Oleh karena itu, mereka selalu berusaha untuk membalasnya jika ada kesempatan. Perang ini dalah untuk menuntut balas atas kekalahan mereka dalam perang Badar. Mereka mempersiapkan tentara sekitar 3000 orang, untuk menghadapi perang Uhud yang dipimpin oleh Abu Sufyan bin Haib.

Dalam pertempuran itu, nabi membentuk kelompok pasukan (devisi) sebagai taktik strategi perang. Nabi membentuk pasukan panah sebanyak 50 orang yang dipimpin oleh Abdullah bin Zubair. Pasukan ini bertugas membendung serangan yang datang dari lereng bukit Uhud. Barisan lain ditugaskan untuk melempar batu ke arah pasukan berkuda musuh apabila mereka menyerang. Kemudian nabi berpesan, *“jangan sekali-kali meninggalkan pos pertahanan sebelum mendapat izin, dan jangan memulai serangan jika belum ada komando”*.

Pasukan kafir Quraisy memiliki peralatan peperangan yang sangat lengkap, dengan kesiapan mental yang lebih baik untuk merebut kemenangan dan menebus kekalahan dalam perang Badar. Pimpinan tertinggi berada dibawah kekuasaan Abu Sufyan bin Harb. Syap kanan dipimpin oleh Khalid bin Walid yang terdiri dari pasukan berkuda, syap kiri dipimpin oleh Ikrimah bin Abu Jahal, dan sebagian tengah sekaligus memegang bendera dipimpin oleh Hindun.

Setelah kedua pasukan saling berhadapan, terjadilah perang tanding, antara pasukan islam dengan pasukan kafir Quraisy. Abi Talhah dari pihak kaum kafir Quraisy melawan Az-zubair dari pihak kaum muslimin. Dalam perang tanding ini Abi Talhah dengan mudah dapat dikalahkan oleh Az-Zubair. Perang tanding tersebut dilanjutkan dengan perang masal.

Dalam tahap pertama, pasukan islam mengalami kemenangan dan menguasai medan pertempuran dengan baik. Hal ini disebabkan

oleh kepatuhan mereka terhadap komandan tertinggi, Nabi Muhammad saw. Tetapi pada tahap berikutnya, keadaan berubah, pasukan islam mengalami kelemahan dan kekalahan, karena diserang tiba-tiba oleh pasukan Khalid bin Walid. Kekalahan ini disebabkan oleh sebagian besar tentara islam tidak mematuhi perintah Nabi dan meninggalkan pos masing-masing. Tentara islam mengira bahwa tentara musuh telah habis terpukul mundur. Tetapi ini tampaknya merupakan strategi perang yang telah diatur oleh Khalid bin Walid. Ketika ia melihat tentara islam turun mengambil harta rampasan perang (ghanimah), maka diserbulah mereka.

Banyak tentara islam yang mati syahid dalam pertempuran kali ini, antara lain Abdullah bin Zubair beserta pasukannya, dan Hamzah bin Abdul Muttalib yang meninggal karena tusukan tombak Wahsyi, salah seorang budak Hindun.

Dengan demikian umat islam mengalami kekalahan, dalam pertempuran ini. Dalam perang ini umat islam kehilangan sebanyak 70 pasukan sedangkan kaum kafir Quraisy sebanyak 64 orang.

### 3. Perang Khandaq

Perang ini terjadi pada bulan syawal tahun ke 5 hijriyah atau bertepatan dengan bulan Maret tahun 627 M. Perang ini terjadi di sebelah utara kota Madinah.



Gambar. 9 Perang Khandaq

Dalam kali ini, kekuatan tentara islam berjumlah 3000 orang yang dipimpin langsung oleh Nabi Muhammad saw, sedangkan kekuatan tentara kafir Quraisy sebanyak 10.000 orang yang dipimpin oleh Abu Sufyan Bin Harb.

a. Sebab-sebab Terjadinya Perang Khandaq

- 1) Kaum kafir Quraisy dan kaum Yahudi menilai bahwa dengan kekkalahan kaum muslimin pada perang Uhud, maka jika sekali lagi mereka diserang pasti akan binasa.
- 2) Utusan kaum Yahudi kepada kaum Quraisy di Mekah mengajak untuk mengadakan serangan gabungan menumpas kaum muslimin dan Nabi Muhammad saw. Utusan Yahudi berjanji pula untuk menghasut kabilah-kabilah lain yang memang menaruh benci terhadap islam, agar bersama-sama bergabung dalam serangan akhir nanti. Mereka bersatu membentuk suatu kekuatan yang besar dalam menghadapi kaum muslimin. Maka perang ini sering pula disebut perang Ahzab. Perang Ahzab artinya golongan-golongan. Dinamakan perang Khandaq karena umat Islam menggunakan parit sebagai benteng pertahanan di Madinah dalam menghadapi musuh.

b. Jalannya Peperangan

Sewaktu pasukan sekutu Quraisy tiba di Madinah, mereka tidak dapat langsung mengadakan serangan. Hal ini dikarenakan terhadang oleh parit yang dibuat oleh umat islam. Parit tersebut dibuat atas ide Salman al Farisi, salah seorang sahabat Rasulullah.



Beberapa tentara Quraisy berusaha untuk menerobos masuk ke dalam kota Madinah dengan menyeberangi parit, tetapi mereka tidak berhasil. Seorang kafir Quraisy bernama Amir bin Abdul Walid dapat melompati parit tersebut dan berhadapan langsung dengan Ali bin Abi Thalib, tetapi ia mati terbunuh oleh Ali bin Abi Thalib.

Sewaktu pasukan muslimin berada dalam kepungan pasukan sekutu, Yahudi Quraidah mengkhianati perjanjian. Mereka membantu kafir Quraisy dengan menyerang pasukan umat islam dari dalam. Posisi umat Islam pun mulai terjepit, karena terjadi serang dari luar dan dalam.

Dalam posisi seperti ini datanglah pertolongan dari Allah berupa angin kencang yang memporak-porandakan musuh. Badai pasir ini membuat pasukan sekutu kafir

Quraisy tidak dapat bertahan lama untuk menunggu kesempatan menyerang umat islam. Apalagi alat perang mereka terbawah oleh badai. Mata dan kerongkongan mereka pun penuh dengan debu.

Selanjutnya orang-orang Yahudi dan Bani Quraidah yang mengkhianati perjanjian dengan umat Islam, diusir dari Madinah. Sekiranya mereka tidak mengkhianati, pasti segala hal dan kewajiban mereka akan diberikan sesuai dengan isi perjanjian (Deklarasi Madinah). Hukuman ini hanya untuk diberikan peringatan sekaligus sebagai pertahanan bagi kekuatan dan persatuan umat islam.

#### 4. Meneladani Keperwiraan Nabi Muhammad saw

Nabi Muhammad saw. Selain sebagai seorang rasul, beliau juga seorang panglima perang yang gagah berani, dan semangat. Pada setiap peperangan beliau selalu menjadi pemimpin kaum muslimin. Beliau terjun langsung dalam medan perang, berada pada garis terdepan untuk mengoborkan semangat kaum muslimin seperti dalam perang Badar.

Beliau berperang karena beliau dan kaum muslimin diperangi oleh kaum kafir. Perang tersebut juga bukan atas kehendak beliau sendiri, melainkan karena perintah Allah. Rasul berperang untuk melindungi kaum muslimin serta mempertahankan agama Islam.

Sebagai panglima perang, Rasulullah tidak pernah meninggalkan pasukannya. Beliau tetap berada dalam medan perang meskipun dalam kesulitan dan terkepung oleh musuh, seperti pada perang Uhud dan perang Khandaq.

#### 5. Hikmah dari mempelajari Keperwiraan Nabi Muhammad saw

Hikmah dari mempelajari keperwiraan Nabi Muhammad saw. dapat dilihat dalam (Q.S. Al-Baqarah:249) yang berbunyi:<sup>34</sup>

.....كَمْ مِّن فِئَةٍ قَلِيلَةٍ غَلَبَتْ فِئَةً كَثِيرَةً بِإِذْنِ اللَّهِ وَاللَّهُ مَعَ الصَّابِرِينَ ﴿٢٤٩﴾

Artinya: Berapa banyak terjadi golongan yang sedikit dapat mengalahkan golongan yang banyak dengan izin Allah. Dan Allah beserta orang-orang yang sabar'.” (Al-Baqarah : 249)

<sup>34</sup> Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013, (Jakarta: Kementrian Agama , 2015), Cet.1, h. 1-5

Maksudnya adalah bahwasanya golongan sedikit dapat mengalahkan golongan yang banyak dengan izin Allah Swt. Dan Allah Swt bersama orang-orang yang sabar. Dalam hal ini dapat kita lihat bahwa pasukan Islam memenangkan perang ini bukan karena kekuatan senjata, bukan menang karena jumlah personilnya, melainkan mereka menang dalam berperang ini karena menegakkan kalimat Allah Swt. Dan membela agamanya.

#### E. Penelitian Relevan

1. **Arin Nisfa Laili**, Program Sarjana Studi Pendidikan Biologi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, dengan materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas XI SMA/MA. penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *Research and Development (R&D)*. Dengan memiliki kualitas sangat baik dengan hasil *media Adobe Flash CS6* keseluruhan penilaian sebesar 86,55% dalam meningkatkan belajar siswa.<sup>35</sup>
2. **Ardimas**, Program Sarjana Studi Pendidikan Fisika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan Materi Listrik DC Kelas X MAN LAB UIN Yogyakarta. penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *Research and Development (R&D)*

---

<sup>35</sup> Arin Nisfa Laili, *Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS.6 Berbasis Pendekatan Guided Discovery Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas XI SMA/MA* ( Skripsi Program Sarjana Studi Pendidikan Biologi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2015), h.98

- ). Dengan memiliki kualitas sangat baik dengan hasil *media Adobe Flash CS6* keseluruhan penilaian sebesar 92,8% dalam kualitas produk.<sup>36</sup>
3. **Rina Izlatul Lailiyah**, Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X-Ak SMK Muhammadiyah 1 Taman. Penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *Research and Development (R&D)* ). Dengan memiliki kualitas sangat baik dengan hasil penelitian penggunaan *media Adobe Flash CS6* keseluruhan penilaian sebesar 94,3%, dan sangat direspon baik sebagai media pembelajaran akuntansi.<sup>37</sup>
4. **Nur Hamidi**, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dengan materi Untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013. Penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *Research and Development (R&D)* ). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Adobe Flash profesional CS.6* memiliki kualitas Baik 79,71%.<sup>38</sup>

---

<sup>36</sup> Ardimas, *Pengembangan Animasi Adobe Flash Profesional CS.6 Metode Tutorial pada Materi Listrik DC Kelas X MAN LAB UIN Yogyakarta*, (Skripsi Program Sarjana Studi Pendidikan Fisika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2015), h.73

<sup>37</sup> Rina Izlatul Lailiyah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs6 Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X-Ak Smk Muhammadiyah 1 Taman*. (Skripsi Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya), h.6

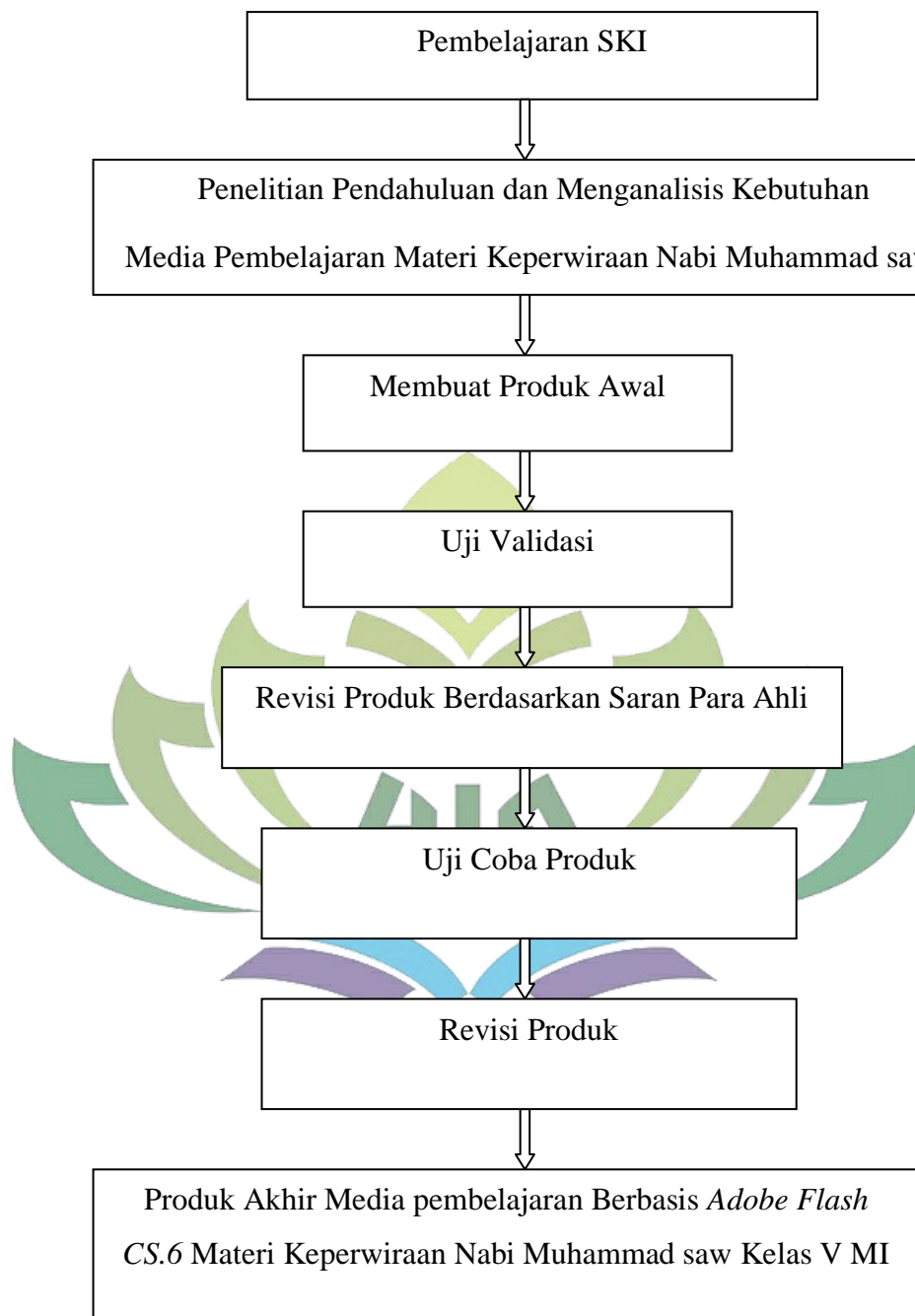
<sup>38</sup> Nur Hamidi, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Adobe Flash Professional Cs6 Untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013* (Jurnal Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Vol. XIV, No. 1, Juni 2017), h.109

## F. Kerangka Berfikir

Secara alami perubahan selalu terjadi pada sistem pendidikan. Berdasarkan latar belakang masalah dan landasan teoritis yang telah dikemukakan bahwa media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran adalah unsur yang sangat penting. Karena media merupakan suatu alat yang digunakan guru untuk mempermudah proses pengajaran dalam menyampaikan suatu informasi mengenai materi kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang digunakan juga harus menarik agar merangsang peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang terkandung di dalamnya dan dapat terserap dengan baik.

Di bawah ini terdapat gambar bagan kerangka berfikir yang menjelaskan bahwa pada pengembangan media pembelajaran SKI dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menyampaikan materi dengan menarik pada pembelajaran SKI. Sehingga perlu dikembangkan sebuah media pembelajaranhususnya pada pokok bahasan Keperwiraan Nabi Muhammad saw. menggunakan *Adobe Flash CS.6*. berikut ini adalah bagan dari pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6*:





**Gambar. 10**  
**Kerangka Berfikir Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS.6 Pada Materi Keperwiraan Nabi Muhammad saw. Kelas V MI**

### **BAB III**

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Secara sederhana “Penelitian dan Pengembangan” didefinisikan sebagai metode penelitian yang bertujuan mengembangkan, menghasilkan suatu produk unggulan yang didahului dengan penelitian pendahuluan sebelum produk dikembangkan.<sup>1</sup>

Sukmadinata mengemukakan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dihasilkan bisa berbentuk software, ataupun hardware seperti buku, modul, paket, program pembelajaran ataupun alat bantu belajar. Penelitian dan pengembangan berbeda dengan penelitian biasa yang hanya menghasilkan saran-saran bagi perbaikan, penelitian dan pengembangan menghasilkan produk yang langsung bisa digunakan.<sup>2</sup>

### **B. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di MI Matholi’ul Falah Candra Kencana, yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS.6 yang dibatasi dengan materi Keperwiraan Nabi Muhammad saw. Yang mana Pengembangan media pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS.6 dilaksanakan pada tahun 2019.

---

<sup>1</sup> Yuberti, “*Penelitian Dan Pengembangan Yang Belum Diminati Dan Perspektifnya*”, Komplikasi Artikel 30 April 2013, h.3

<sup>2</sup> Sri Haryati, *Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*, Vol. 37 No. 1, 15 September 2012, h. 14

### C. Subjek penelitian dan pengembangan

Subjek penelitian dan pengembangan ini ada beberapa unsur yaitu:

#### 1. Ahli.

Ahli yang dimaksud di dalam penelitian dan pengembangan ini adalah validator yang menilai media pembelajaran yang akan dikembangkan terdiri dari tiga ahli yaitu, *yang pertama* ahli materi yang merupakan dosen Pendidikan Agama Islam yang akan memberikan penilaian terhadap isi bahan ajar yang sudah dibuat. Selain memberikan penilaian ahli materi juga memberikan saran dan masukan. *Yang kedua*, ahli media dalam hal ini yaitu dosen matakuliah pemrograman komputer. *Yang ketiga* adalah Praktisi Pembelajaran dalam hal ini yaitu guru mata pelajaran Agama Islam di MI Matholi'ul Falah Candra Kencana. Yang dinilai yaitu media pembelajaran yang dibuat apakah sudah memasuki standar pemrograman atau belum. Selain memberikan penilaian ahli media juga memberikan masukan perbaikan terhadap produk yang dibuat.

#### 2. Peserta Didik.

Subjek uji coba bahan ajar dalam penelitian ini adalah peserta didik pada Kelas V MI Matholi'ul Falah Candra Kencana.

### D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Menurut Borg dan Gall, penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk yang digunakan

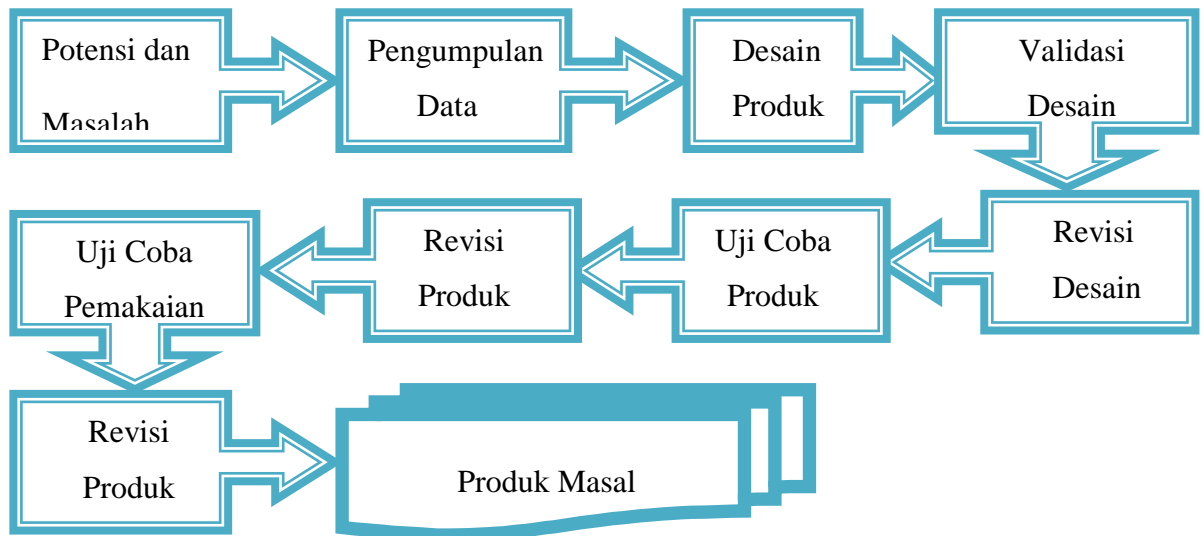
dalam pendidikan. Tujuan utama dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengembangkan sebuah produk yang berbentuk animasi yang menggunakan Abode Flash CS.6 pada materi Keberwiraan Nabi Muhammad saw. sebagai media pembelajaran.

Langkah – langkah dari proses ini biasa disebut dengan siklus R&D. Yang mana dalam tujuan R&D ada tiga hal yang harus di pahami yaitu yang pertama adalah dihasilkannya suatu produk tertentu yang dianggap handal karena telah melewati pengkajian secara terus menerus. Kedua yaitu produk ynag dihasilkan adalah produk yang sesuai dengan kebutuhan dilapangan. Oleh karena itu, sebelum dihasilkan sebuah produk awal sebaiknya dilakukan survey pendahuluan, baik survey lapangan maupun survey kepustakaan. Ketiga adalah proses pengembangan produk dari mulai pengembangan produk awal hingga produk akhir atau produk jadi yang sudah di validasi, yang mana dilakukan secara ilmiah dengan menganalisis data secara empiris.

Brog & Gall mengemukakan bahwa *research and development* (R&D) dalam pendidikan itu memiliki sepuluh langkah. Adapun kesepuluh langkah tersebut terdapat pada gambar di bawah ini.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Sugiono, *Op.cit*, h.35



**Gambar. 11**

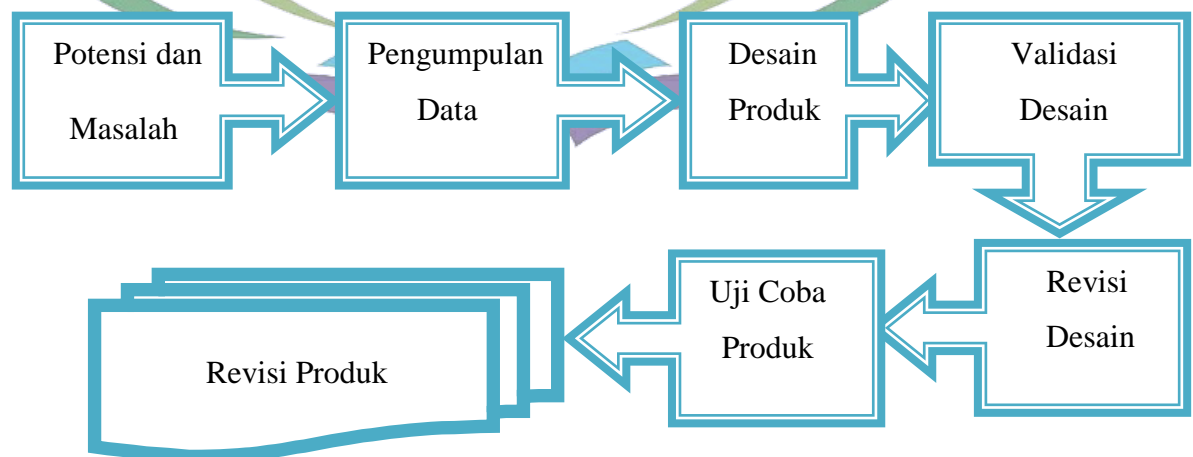
**Langkah – langkah Penggunaan Metode Resarch And Development (R&D)**

Peneliti dalam prosedur penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan yang di kembangkan oleh Borg & Gall yang menggunakan sepuluh langkah dalam pendidikan karena tahapan dalam proses yang dikembangkan oleh Borg and Gall lebih sistematis yaitu tahap awal pengembangannya diawali atau di mulai dengan research atau potensi dan masalah.<sup>4</sup> Sedangkan penelitian dan pengembangan menurut yang lain tidak diawali dengan research atau disebut dengan potensi dan masalah. Tetapi dalam penelitian media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS.6 peneliti hanya menggunakan tujuh langkah dikarenakan menurut Borg and Gall untuk jenjang Strata 1 penelitian dibatasi dalam skla kecil yaitu hanya sampai pada tahap ketujuh karena faktor keterbatasan waktu, tenaga, dan dana<sup>5</sup>. Penjelasan Borg and Gall menunjukkan jumlah 10 langkah dalam

<sup>4</sup> Yuberti, *Op.cit*, h.6

<sup>5</sup> Ruban Masykur, Nofrizal, Muhammad Syazali, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash*, (Al- Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 8, No.2, 2017), h. 177

penelitian *R&D* dapat dibatasi, apalagi jika sumber keuangan terbatas, langkah kedelapan, sembilan, dan sepuluh yaitu uji lapangan skala luas atau produk masal sangat memerlukan biaya yang banyak. Sangat dimungkinkan memerlukan jumlah subjek uji coba yang berasal dari 10 sampai 30 sekolah dengan maksimal 200 subyek menggunakan teknik pengumpulan data campuran. Langkah selanjutnya adalah merevisi untuk penyempurnaan produk. Dakhiri dengan diseminasi dan implemtasi, dilakukan dengan mengadakan seminar nasional, kemudian melakukan kerjasama dengan penerbit. Legiatan ini sangat memerlukan banyak biaya sehingga peneliti khususnya dalam penulisan skripsi, tesis, atau disertasi membatsi pada langkah ke tujuh saja.<sup>6</sup> Berikut ini adalah gambar mencapai ketujuh tahapan tersebut, peneliti melakukan:



**Gambar. 12**  
**Prosedur Penggunaan Metode Research And Development (R&D)**

<sup>6</sup> Adelina Hayim, *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*, (Media Akademi: Yogyakarta, 2016), h.88-89.



## 1. Potensi dan Masalah

Penelitian ini dapat berangkat dari adanya potensi dan masalah. potensi adalah segala sesuatu yang bila di pergunakan akan memiliki suatu nilai tambah pada produk yang diteliti. Sedangkan, masalah adalah penyimpanan antara yang diharapkan dengan yang terjadi.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti di MI Mathoilul Fallah Candra Kencana, diperoleh data bahwa dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang menarik serta menyenangkan karena kurangnya motivasi dan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran. Meskipun di MI Matholi'ul Falah Candra Kencana sudah menggunakan kurikulum 2013 tetapi pendidik hanya menggunakan media buku saja dan itupun yang disediakan dari pihak sekolah, oleh karen itu untuk menunjang sebuah proses pembelajaran yang afektif serta invotif dan menarik bahkan menyenangkan maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis animasi yang menggunkaan Abode Flash Cs.6 untuk membngkitkan motivasi serta semangat pada peserta didik.

Produk yang akan di hasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* yaitu media pembelajaran yang dapat membantu atau menambah referensi pendidik dalam melaakukan prose belajar mengajar, serta peserta didik lebih mudah dan pasti akan lebih aktif dalam pembelajaran.

## 2. Mengumpulkan Informasi

Setelah potensi dan masalah dapat dilanjutkan secara faktual, selanjutnya perlu di kumpulkan beberapa informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk. Yang mana pada tahap ini dapat dilakukan dengan cara melakukan penelitian prasurvey yaitu survey secara langsung ke lokasi atau lapangan dan studi pustaka yang mana digunakan sebagai bahan untuk perencanaan dalam mengembangkan produk seperti buku, jurnal maupun internet.

## 3. Desain Produk

Penelitian ini akan dilakukan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS.6*. yang mana pada tahap ini peneliti mempelajari cara membuat desain pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS.6*, video scribe, kine master. Desain produk harus di wujudkan dalam bentuk gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan dan dapat membuat orang memudahkan dalam menilainya. Karena sistem desain ini masih belum terbukti efektivitasnya, sehingga harus melalui tahap pengujian – pengujian.

## 4. Validasi Desain

Setelah mendesain produk, tahap selanjutnya yaitu validasi desain. Validasi desain adalah kegiatan proses kegiatan untuk menilai rancangan produk, apakah produk tersebut secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi desain dapat di lakukan dengan cara

menghadirkan beberapa pakar atau ahli yang sudah berpengalaman atau mengetahui kekuatan dan kelemahan dari produk yang dihasilkan.

## **5. Revisi Desain**

Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahlinya, langkah selanjutnya peneliti melakukan revisian sesuai saran dan masukan yang telah diberitahu oleh validator. Setelah direvisi maka produk bisa diuji cobakan.

## **6. Uji Coba**

Produk yang telah direvisi kemudian diajukan dalam kegiatan pembelajaran. Yang mana pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen yaitu membandingkan efektivitas dan efisiensi sistem kerja lama dengan yang baru yang mana dilakukan di MI Matholi'ul Falah Candra Kencana.

## **7. Revisi Produk**

Pada tahap ini dilakukan evaluasi hasil penelitian dari guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Setelah produk diujicoba kemudian dilakukan revisian ulang agar lebih baik dan sempurna serta layak digunakan untuk media pembelajaran.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang penting dalam sebuah penelitian,<sup>7</sup> karena tujuan utama didalam penelitian adalah mendapatkan data, yang kemudian data tersebut akan diolah. Adapun teknik

---

<sup>7</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h.224

pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah, Observasi, wawancara dan angket. Observasi dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang objek yang diteliti, wawancara dilakukan terhadap guru mata pelajaran SKI di MI Matholi'ul Falah Candra Kencana untuk mengetahui analisis terhadap kebutuhan, tanggapan serta saran terhadap media pembelajaran yang akan dibuat. Selanjutnya pengumpulan data menggunakan angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket berstruktur atau angket tertutup sehingga hasilnya mudah diolah dan dianalisis.

#### **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen adalah alat yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu (seperti alat yang dipakai oleh pekerja teknik, alat – alat kedokteran, optik, dan kimia), perkakas, sarana penelitian (berupa seperangkat tes dan sebagainya) untuk mengumpulkan data sebagai bahan pengolahan.<sup>8</sup>

Instrumen merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran. Instrumen memegang peran penting sangat penting dalam menentukan mutu suatu pendidikan. Karena validitas atau kelebihan data yang diperoleh akan sangat

---

<sup>8</sup>Rijal Firdaos, *Desain Instrument Pengukuran Afektif*, (Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA), 2016), h.9

ditentukan oleh kualitas atau validitas instrumen yang digunakan, disamping prosedur data yang ditempuh.<sup>9</sup>

Walker & Hess memberikan kriteria dalam penilaian perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan pada kualitas. Adapun kriteria yang dimaksud sebagai berikut:<sup>10</sup>

**Tabel. 1**  
**Kriteria Dalam Penilaian Perangkat Lunak Media Pembelajaran**  
**Berdasarkan Pada Kualitas Menurut Walker & Hess**

No.	Aspek	Indikator
1.	Kualitas isi dan tujuan	a. Ketepatan b. Kepentingan c. Kelengkapan d. Keseimbangan e. Minat/perhatian f. Keadilan g. Kesesuaian dengan situasi siswa
2.	Kualitas intruksional	a. Memberikan kesempatan belajar b. Memberikan bantuan untuk belajar c. Kualitas memotivasi d. Fleksibilitas instruksional e. Hubungan dengan program pembelajaran lain. f. Kualitas sosial interaksi instruksionalnya g. Kualitas tes dan penilaiannya. h. Dapat memberi dampak bagi siswa i. Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya.
3.	Kualitas teknis	a. Keterbacaan b. Mudah digunakan c. Kualitas tampilan/tayangan d. Kualitas penanggung jawaban e. Kualitas pengelolaan programnya f. Kualitas pendokumentasiannya.

Sumber: Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 219.

<sup>9</sup> Rijal Firdaos, "Metode Pengembangan Instrument Pengukur Kecerdasan Spiritual Mahasiswa". Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia, Vol.II No.2 (Agustus 2016), h.380

<sup>10</sup> Azhar Arsyad, *Op.Cit*, h.219

Berdasarkan kriteria yang diberikan Walker & Hess maka peneliti membuat instrumen, mengembangkan berdasarkan kriteria tersebut dan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Didalam penelitian ini peneliti membuat enam instrumen. Lihat pada Tabel 3.2. penulis akan mencantumkan jenis-jenis instrumen yang disesuaikan dengan data yang akan diperoleh berdasarkan kebutuhan penelitian.

**Tabel. 2.**  
**Jenis-jenis Instrumen Penelitian.**

No.	Instrumen	Tujuan	Sumber	Waktu
1.	Wawancara dengan guru SKI	Mendapatkan informasi mengenai permasalahan yang ada pada pembelajaran SKI	Guru SKI	Pra penelitian
2.	Angket validasi ahli materi	Memperoleh saran dan penilaian kelayakan materi	Ahli materi	Selama penelitian
3.	Angket validasi ahli media	Memperoleh saran dan penilaian kelayakan media	Ahli media	Selama penelitian
4.	Angket validasi ahli bahasa	Memperoleh saran dan penilaian kelayakan bahasa	Ahli bahasa	Selama penelitian
5.	Angket tanggapan guru	Memperoleh saran dan penilaian kelayakan media pembelajaran yang digunakan	Guru mata pelajaran SKI	Selama penelitian
6.	Angket tanggapan siswa	Memperoleh penilaian kelayakan media pembelajaran yang digunakan	Siswa kelas V MI Matholi'ul Falah Candra Kencana	Selama penelitian

Adapun penjelasan lebih rinci mengenai instrumen penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:



### 1. Wawancara.

Wawancara adalah proses tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung.<sup>11</sup> Oleh karena itu dalam melakukan wawancara, peneliti menyiapkan instrument penelitian yang berupa pertanyaan – pertanyaan tertulis yang alternatif dan jawabannyapun telah disiapkan. Dengan wawancara struktur ini setiap responden diberi pertanyaan dan peneliti mencatat jawabannya. Adapun kisi-kisi instrumen wawancara dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut:

**Tabel. 3.**  
**Instrumen Wawancara Pra Penelitian Terhadap Guru SKI**

No.	Indikator	Sub Indikator	No. Item
1.	Pembelajaran SKI	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurikulum apakah yang digunakan dalam mata pelajaran SKI?</li> <li>• Dalam pembelajaran SKI metode serta strategi apa yang sering digunakan?</li> <li>• Dengan metode dan strategi yang ibu gunakan atau terapkan, bagaimana sikap peserta didik serta presentasi belajarnya apakah mencapai KKM atau tidak?</li> <li>• Adakah peserta didik yang mengalami kesulitan dan bosan dalam pelajaran SKI?</li> </ul>	1,2,3&4
No.	Indikator	Sub Indikator	No. Item
2.	Bahan ajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahan ajar apa yang digunakan dalam proses pembelajaran?</li> </ul>	5
3.	Fasilitas pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fasilitas apa saja yang disediakan sekolah dalam proses pembelajaran?</li> <li>• Apakah dalam proses pembelajaran ibu memerlukan</li> </ul>	6,7,& 8

<sup>11</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Edisi Revisi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 192.

		media pembelajaran? • Media pembelajaran apa sajakah yang ibu gunakan saat proses pembelajaran selain buku?	
4.	Penerapan bahan ajar berbasis Adobe Flash CS.6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sebelumnya apakah ibu sudah pernah mendengar pengembangan media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS.6?</li> <li>• Apakah ibu setuju jika ada pembelajaran menggunakan sumber belajar berbentuk Adobe Flash CS.6?</li> </ul>	9&10

## 2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis dan sengaja, yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan gejala – gejala yang sedang diselidiki.

## 3. Dokumentasi.

Dokumentasi merupakan pengambilan gambar atau foto pada proses ujicoba produk. Metode ini digunakan untuk memperoleh data yang tidak diperoleh pada teknik pengumpulan data sebelumnya.

## 4. Angket (kuesioner)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket dikatakan efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *skla Likert* dengan bentuk *ceklist*. *Skala likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan

persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap produk ataupun fenomena sosial.<sup>12</sup>

**a. Angket Validasi Ahli Materi**

Angket validasi ahli materi ini digunakan untuk menilai, dan memperoleh data berupa kelayakan produk yang ditinjau dari segi materi. Kisi-kisi instrumen angket untuk ahli materi dapat dilihat pada tabel 3.4.

**Tabel. 4**  
**Kisi-Kisi Untuk Ahli Materi**

NO	Aspek	Indikator Penilaian	Nomor Soal
1	Kelayakan Isi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kebenaran isi materi</li> <li>• Keakuratan materi</li> <li>• Mendorong keingintahuan</li> </ul>	1,2,3,4,5,6,7,8
2	Kelayakan Penyajian	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendukung penyajian</li> </ul>	9,10,11,12
3	Kelayakan Kebahasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lugas dan Komunikatif</li> <li>• Dialogis dan Interaktif</li> <li>• Sesuai dengan perkembangan peserta didik</li> </ul>	13,14,15,16,17& 18.

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen ahli bidang ahli materi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Data yang diperoleh selanjutnya akan dianalisa dan digunakan untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6*.

---

<sup>12</sup> Sugiyono, *Op.Cit*,h.93

### b. Angket Validasi Ahli Media

Kisi- kisi instrumen angket untuk ahli media yang berisi komponen tampilan dan pemrograman media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6*

**Tabel. 4**  
**Kisi-Kisi Untuk Ahli Media**

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
Aspek Kelayakan Media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Navigasi</li> <li>• Ukuran media</li> <li>• Efesiensi media</li> </ul>	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12 &13

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli bidang Teknologi dan komputer Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Data yang diperoleh selanjutnya akan dianalisa dan digunakan untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6*.

### c. Angket Validasi Ahli Bahasa

Angket validasi ahli bahasa ini digunakan untuk menilai, dan memperoleh data berupa kelayakan produk yang ditinjau dari segi bahasa. Kisi-kisi instrumen angket untuk ahli bahasa dapat dilihat pada tabel 3.6.

**Tabel. 6**  
**Kisi-Kisi Untuk Ahli Bahasa**

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
<b>Kaidah Bahasa</b>	• Lugas dan Komunikatif	1,2,3,4,5,6
	• Kesesuaian Bahasa	7,8,9
		10,11 &12

Validasi ahli bahasa dilakukan oleh dosen Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Data yang diperoleh selanjutnya akan dianalisa dan digunakan untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6*.

**d. Angket Tanggapan Guru dan Siswa.**

Angket tanggapan guru dan siswa digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tanggapan guru dan siswa mengenai produk bahan ajar berbasis android yang dikembangkan, angket tanggapan bersifat kuantitatif, data akan diolah dengan penyajian persentase dengan menggunakan *skala Likert* sebagai skala pengukuran.

Kisi-kisi instrumen angket tanggapan guru dan tanggapan siswa dapat dilihat pada tabel 3.7 dan 3.8 dibawah ini.

**Tabel. 7**  
**Kisi-Kisi Angket Respon Guru**

NO	Kriteria penilaian	Nilai			
A. ASPEK KUALITAS ISI		4	3	2	1
1.	Materi yang di gunakan sesuai dengan KI, KD, Indikator , da tujuan pembelajaran.				
2.	Materi yang digunakan akurat				
3.	Materi yang digunakan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik				
4.	Materi yang digunakan dapat mendorong rasa ingintahu peserta didik				
5.	Materi yang dibuat dalam media sesuai untuk peserta didik di MI				
B. ASPEK BAHASA					
6.	Kalimat menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				
7.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami				
8.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan dan emosional peserta didik.				
9.	Perumpamaan dalam penggunaan istilah jelas				
C. ASPEK TAMPILAN					
10.	Tampilan awal media (cover) menarik				
11.	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam pengembangan media berbasis Adobe Flash CS.6 mudah dibaca.				
12.	Animasi yang digunakan tidak monoton				
13.	Kombinasi bagraund sesuai dengan materi				
14.	Penggunaan media pembelajaran Adobe Flash CS.6 mudah.				



**Tabel .8**  
**Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik**

NO	Kriteria penilaian	Nilai			
		Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
		4	3	2	1
A. Aspek Penilaian dalam Pembelajaran					
1	Saya mudah memahami materi Keperwiraan Nabi Muhammad saw. dengan media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS.6				
2	Saya merasa media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS.6 ini sangat bermanfaat				
3	Pembelajaran menggunakan media berbasis Adobe Flash CS.6 ini membangkitkan motivasi belajar.				
4	Dengan menggunakan media pembelajaran Adobe Flash CS.6 mendorong rasa keingintahuan saya.				
5	Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS.6 Saya merasa mudah mengingat dan memahami materi Keperwiraan Nabi Muhammad saw.				
6	Saya merasa senang dan semangat belajar menggunakan media berbasis Adobe Flash CS.6				
B. Aspek Tampilan					
7	Saya berpendapat bahwa tampilan pada media pembelajaran menggunakan Adobe Flash CS.6 ini menarik				
8	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan mudah terbaca				
9	Penyajian materi Keperwiraan Nabi Muhammad pada media				

	yang dibuat berurutan				
10	Gamabar, suara serta video jelas dan menarik				

### G. Teknik Analisis Data

Setelah terkumpul data kemudian dilakukan analisis, metode analisa yang di gunakan sebagai berikut:

#### 1. Angket Validasi

Angket validasi digunakan untuk pengumpulan data mengenai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Angket validasi diisi oleh validator dan analisi data yang disajikan dalam bentuk statistik deskriptif dengan penyajian data berupa media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS.6 pada materi Keperwiraan Nabi Muhammad saw.

#### 2. Angket Respon Pendidik dan Peserta Didik

Dalam penelitian dan pengembangan angket ini diberikan kepada pendidik dan peserta didik. Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tanggapan guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Data dapat diolah dengan penyajian persentase menggunakan skala likert sebagai alat ukur. Skala ini disusun dalam bentuk pertanyaan dan diikuti dengan empat tanggapan. Untuk keperluan kuantitatif, maka jawaban tersebut dapat diberi skor dan selanjutnya data intervalnya dapat dianalisis dengan menghitung persentase rata-rata jawaban dari responden dengan rumus berikut:

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P: Angka Presentase  
 F: Skor yang diperoleh  
 N: Skor Maksimal<sup>13</sup>

Menghitung persentase kelayakan dari setiap aspek dengan rumus skala liker sebagai berikut:<sup>14</sup>

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan

P : Presentase

$\sum x$  : Jumlah jawaban responden dalam item

$\sum xi$  : Jumlah ideal responden dalam item

**Tabel 9**  
**Pedoman Skor Penilaian Ahli<sup>15</sup>**

Kriteria	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

**Tabel. 10**  
**Kriteria Kelayakan Produk**

Interval	Kriteria
76%-100%	Sangat Layak
51%-75%	Layak
26%-50%	Cukup layak
0%-25%	Tidak layak

Media pembelajaran dikatakan layak apa bila presentase kelayakannya adalah  $\geq 51\%$

<sup>13</sup> Gina Rosginasari, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran Ekstraksi di SMK 2 N Indra Mayu* (Skripsi program sastra Universitas pendidikan Indonesia:2014),h.29

<sup>14</sup> Ardian Asyhari dan Hilda Silvina “*Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Bulletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pelajaran IPA Terpadu*” (Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika ‘Al-Biruni’ 05 (1),2016.h.7

<sup>15</sup> Ridwan, Sunarto, *Pengantar Statistika*,(Bandung: Alfabet, 2014),h.21

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas V MI Matholi'ul Falah Candra Kencana Kec. Tulang Bawang Tengah Kab. Tulang Bawang Barat, terhadapsebagai alat bantu bahan ajar guru dalam mendidik peserta didik. Dalam penelitian ini penulis menggunakan model pengembangan Borg and Gall terhadaptelah di variasi oleh Sugiyono dalam sepuluh langkah penelitian, akan tetapi dalam penelitian ini penulis hanya menggunakan tujuh langkah penelitian. Adapun langkah – langkah dan proses penelitian menggunakan model Borg and Gall dapat di jelaskan sebagai berikut:

##### **1. Hasil Potensi dan Masalah**

Dalam penelitian ini untuk mengetahui potensi dan masalah yang belum diketahui, penulis melakukan obeservasi, wawancara kepada guru di MI Matholi'ul Falah Kec.Tulang Bawang Tengah Kab. Tulang Bawang Barat. Obeservasi dan wawancara yang dilakukan di MI Matholi'ul Falah Kec. Tulang Bawang Tengah Kab. Tulang Bawang Barat adalah guna mengetahui potensi dan masalah yang ada pada MI Matholi'ul Falah Kec. Tulang Bawang Tengah Kab. Tulang Bawang Barat.

Potensi dan masalah yang terdapat dalam penelitian dan pengembangan ini adalah bahwasanya a). Peserta didik lebih menyukai

sebuah pembelajaran yang medianya itu menarik serta tidak membosankan, b). Peserta didik juga menyukai pembelajaran terhadap terdapat permainan atau quiznya. Sedangkan masalah yang didapat oleh penulis saat wawancara dengan guru mata pelajaran SKI adalah : a). Pendidik hanya terpaksa menggunakan metode ceramah, b). Pendidik juga hanya megandalkan buku paket yang sudah disediakan oleh pihak sekolah, c). Kurangnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI, d). Kurangnya dalam penggunaan media pembelajaran, e). Belum digunakannya media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* ini.

Dari potensi dan masalah yang ada maka hal tersebut dijadikan dasar dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam pada materi keperwiraan Nabi Muhammad Saw.

## **2. Mengumpulkan Data**

Dalam mengumpulkan data penulis melakukan pengamatan, observasi, studi pustaka, dan wawancara, dalam mengumpulkan teori tentang media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas V. Serta dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi di MI Matholi'ul Falah Kec. Tulang Bawang Tengah. Kab. Tulang Bawang Barat.

## **3. Desain Produk**




Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* ini sendiri di buat dengan menggunakan aplikasi dari *Abode Flash CS.6* itu sendiri dengan

bantuan video scribe (sparkol), dan Adobe Audition 1.5 terhadapkan membuat sebuah media pembelajaran lebih menarik dan dapat menarik perhatian peserta didik sehingga dapat membangkitkan semangat peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Dan animasi serta gambar yang terdapat pada media pembelajaran tersebut ada yang dibuat dari Adobe Flash CS.6 sendiri dan ada yang tidak. Berikut ini adalah hasil dari pengembangan media pembelajaran berbasis *Abode Flash CS.6* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam materi keperwiraan Nabi Muhammad Saw.:





**Tabel. 11**  
**Hasil Desain Awal**

Nama Bagian	Desain
cover	
Menu	
Peta Konsep	

## KI, KD & Indikator



**Kompetensi Inti**

**KI-1.** Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

**KI-2.** Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air.

**KI-3.** Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

**KI-4.** Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**Kompetensi Dasar (KD)**

1.1. Menghayati keberwiraan Nabi Muhammad saw. dalam mempertahankan Kota Madinah dari serangan kafir Quraisy.

2.1. Meneladani keberwiraan Nabi Muhammad saw. dalam mempertahankan Kota dalam kehidupan sehari-hari.

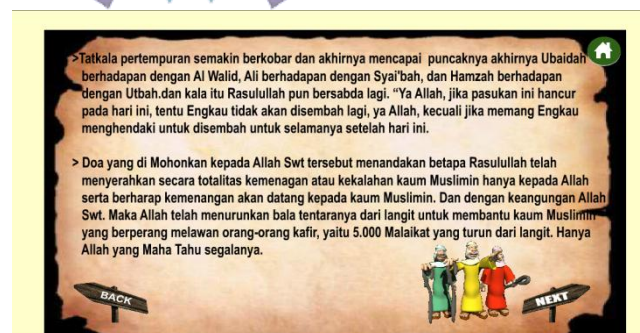
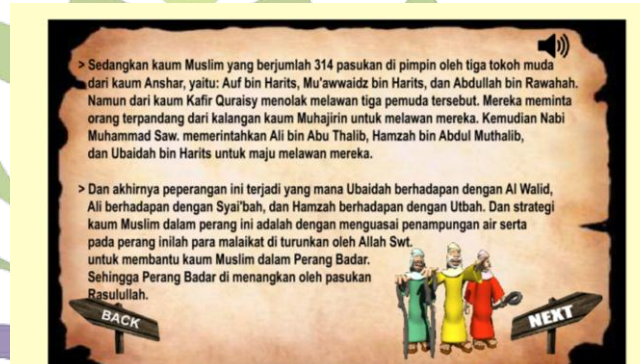
3.1. Mengetahui keberwiraan Nabi Muhammad saw. dalam mempertahankan Kota Madinah dari serangan kafir Quraisy.

4.1. Menjelaskan dan menceritakan keberwiraan Nabi Muhammad saw. dalam mempertahankan Kota Madinah dari serangan kafir Quraisy.

**Indikator Pencapaian Kompetensi**

- Menunjukkan sikap menghayati keberwiraan Nabi Muhammad saw. Dalam mempertahankan Kota Madinah dari serangan kafir Quraisy.
- Menunjukkan perilaku meneladani keberwiraan Nabi Muhammad saw. Dalam kehidupan sehari-hari.
- Menjelaskan keberwiraan Nabi Muhammad saw. Dalam perang Badar, Uhud, dan Perang Khandaq.
- Menjelaskan sebab terjadinya peperangan.
- Menjelaskan jalannya peperangan.
- Hikmah dari mempelajari keberwiraan Nabi Muhammad saw. Dalam perang Badar, Uhud, dan Perang Khandaq.

## Materi



## Perang Uhud

- > Perang Uhud terjadi pada pertengahan bulan Syakban tahun ke-3 Hijriah, atau bertepatan dengan bulan Januari tahun 625 Masehi.
- > Peperangan itu terjadi di gunung Uhud, sebelah gunung yang terletak disebelah Utara kota Madinah.
- > Sebab Utama terjadinya Perang Uhud ialah keinginan balas dendam kaum Kafir Quraisy atas kekalahan mereka pada Perang Badar.
- > Kaum muslimin pada waktu itu berkekuatan 700 orang. Sedangkan kaum kafir Quraisy berkekuatan 3.000 orang. Sehingga Rasulullah menempatkan 50 orang pasukan pemanah yang dipimpin oleh Abdullah bin Zubair untuk bersiaga diatas puncak gunung Uhud.
- > Dalam peperangan ini umat islam di pimpin oleh Nabi Muhammad saw. sedangkan kaum kafir Quraisy dipimpin oleh Abu Sufyan bin Harb yang didampingi istrinya yaitu Hindun.

BACK

NEXT

- > Kekalahan yang terjadi pada pasukan Muslim terhadap Perang Uhud adalah keberhasilan strategi Khalid bin Walid dalam mengelabui pasukan Muslim. Dengan cara memancing pasukan muslim untuk turun dari gunung dengan godaan harta rampasan perang. Sehingga Khalid bin Walid leluasa menaiki puncak gunung dan menguasai tempat yang telah di tinggalkan kaum Muslim. Sehingga kaum Muslim di hujani dengan panah-panah yang luar biasa sampai Rasulullah Saw. juga terjatuh dalam peperangan ini dan sebagian dari gigi beliau retak dan bahkan di beritakan telah meninggal. Dengan situasi seperti ini maka dimanfaatkan oleh kaum Kafir termasuk Hindun yang ingin balas dendam terhadap Hamzah dengan mengarahkan tombak ke dadanya sehingga Hamzah pun meninggal. Dengan singkat cerita karena hindun mempunyai dendam yang luar biasa terhadap hamzah lalu ia pun membelah dada hamzah dan mengambil hatinya lalu di kunyahnya oleh hindun dan inilah sebab kekalahan yang terjadi di perang Uhud.

BACK

NEXT

## Perang Khandaq

Khandaq artinya parit. Perang Khandaq terjadi disuatu tempat sebelah utara kota Madinah. dalam Perang ini pasukan muslim menggunakan parit untuk menghadang musuh.

- > Perang Khandaq disebut juga perang Ahzab, karena kafir Quraisy menyertakan berbagai golongan dan suku dalam peperangan ini.
- > Sebab terjadinya perang Khandaq adalah kerjasama antara kaum Nadhir, kaum Yahudi, dan kaum Quraisy serta pengusiran kaum Bani Nadhir karena kaum tersebut yang telah memprovokasi kaum Yahudi untuk berperang dengan Nabi Muhammad Saw. Dan dalam perang ini kaum muslim berkekuatan 3.000 pasukan, sedangkan kaum Quraisy berkekuatan 10.000 pasukan.
- > Kaum muslimin dipimpin oleh Nabi Muhammad saw. dengan didampingi Ali bin AbuThalib, sedangkan kaum Quraisy dipimpin oleh Abu sufyan.
- > Dalam perang ini kemenangan berada di pihak kaum muslimin karena dalam perang ini Allah Swt. memberikan pertolongan yang berupa badai pasir yang sangat kencang sehingga memporak-porandakan musuh, mata dan kerongkongan musuh penuh dengan debu.

BACK

NEXT

## Meneladani Keperwiraan Nabi Muhammad Saw. serta Hikmah yang terkandung dalam Keperwiraan Nabi Muhammad Saw.

Nabi adalah sosok pemimpin, panglima perang, dan panutan yang bijaksana. Sebagai seorang mukmin, patutlah jika kita menjadikan Muhammad Saw. sebagai panutan dalam kehidupan kita. Karena kita mengetahui bahwa Nabi Muhammad Saw. adalah panglima yang paling sempurna didunia ini serta panglima yang berani berjuang dengan gagah berani. Oleh karena itu, cukuplah kita menjadikan Nabi Muhammad Saw. sebagai sosok teladan sepanjang masa.

Diantara sifat keperwiraan yang patut kita teladani adalah:

- Berani bertindak atas dasar kebenaran,
- Saling melindungi serta menghargai dan,
- Belajar dari pengalaman

PREVIEW

NEXT



## Evaluasi

Hikmah dari keperwiraan Nabi Muhammad saw.

كَمْ مِنْ قَلِيلَةٍ غَلَبَتْ قُوَّةَ كَثِيرَةٍ بِإِذْنِ اللَّهِ وَاللَّهُ  
مَعَ الصَّابِرِينَ

Artinya: Berapa banyak terjadi golongan yang sedikit dapat mengalahkan golongan yang banyak dengan izin Allah Swt. dan Allah Swt. beserta orang-orang yang sabar." (Al-Baqarah : 249)  
Maksudnya adalah berapa banyak terjadi golongan yang sedikit dapat mengalahkan golongan yang banyak dengan izin Allah Swt. dan Allah beserta orang-orang yang sabar" dengan pertolongan, dukungan, dan bantuannya hingga mereka tegar dan bersabar dalam memerangi musuh mereka Jalut beserta bala tentaranya.

Jawbalah pertanyaan di bawah ini dengan baik dan benar !!!

1. Perang Badar terjadi pada tanggal ....hijriah.

- a. 17 Rajab 2                      c. 17 Syawal 3  
b. 17 Ramadhan 2              d. 17 Sya'ban 5

2. Panglima yang memimpin saat perang Badar dari pasukan Umat Islam adalah ....

- a. Hamzah bin Abdul Muthalib    c. Al Walid bin Utbah  
b. Utbah                              d. Syaibah bin Rabiah

3. Orang yang meninggal saat ditombak oleh Hindun adalah ....

- a. Syaibah bin Rabiah              c. Ali bin Abi Thalib  
b. Abu Sufyan                      d. Hamzah

4. Peperangan yang terjadi disebelah Timur Laut kota Madinah adalah Perang ....

- a. Khandaq                          c. Uhud  
b. Badar                              d. Kubra

5. Keinginan balas dendam kaum Kafir Quraisy atas kekalahan mereka pada Perang Badar adalah kategori dari ....

- a. sebab - sebab terjadinya perang Uhud    c. Sikap meneladani sebuah peperangan  
b. Jalannya sebuah peperangan              d. hikmah dari sebuah peperangan

6. Jumlah pasukan kaum Kafir Quraisy dalam Perang Uhud adalah ....

- a. 30.000 Orang                      c. 3000 Orang  
b. 300 Orang                        d. 30 Orang

7. Pada perang apakah Allah Swt. menurunkan para malaikat untuk membantu pasukan Rasulullah ....

- a. Perang Uhud.                      c. Perang Badar.  
b. Perang Khandaq.                d. Perang Salib.

8. Untuk melindungi diri dari serangan musuh, para pasukan umat Islam membuat sebuah benteng yang mana di kenal dengan sebutan ....

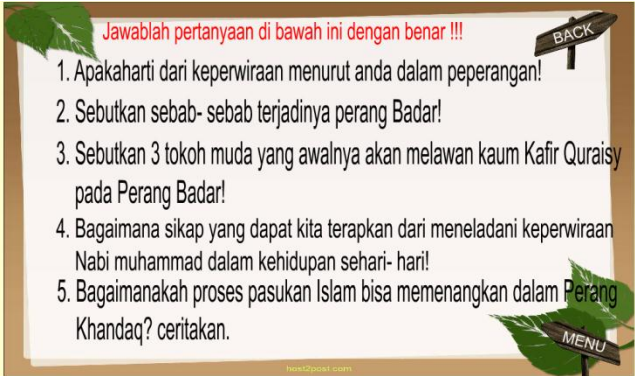


- a. Benteng Baja.                      c. Benteng Tembok.  
b. Benteng kayu.                    d. Benteng Parit.

9. كَمْ مِنْ قَلِيلَةٍ غَلَبَتْ قُوَّةَ كَثِيرَةٍ بِإِذْنِ اللَّهِ وَاللَّهُ  
مَعَ الصَّابِرِينَ

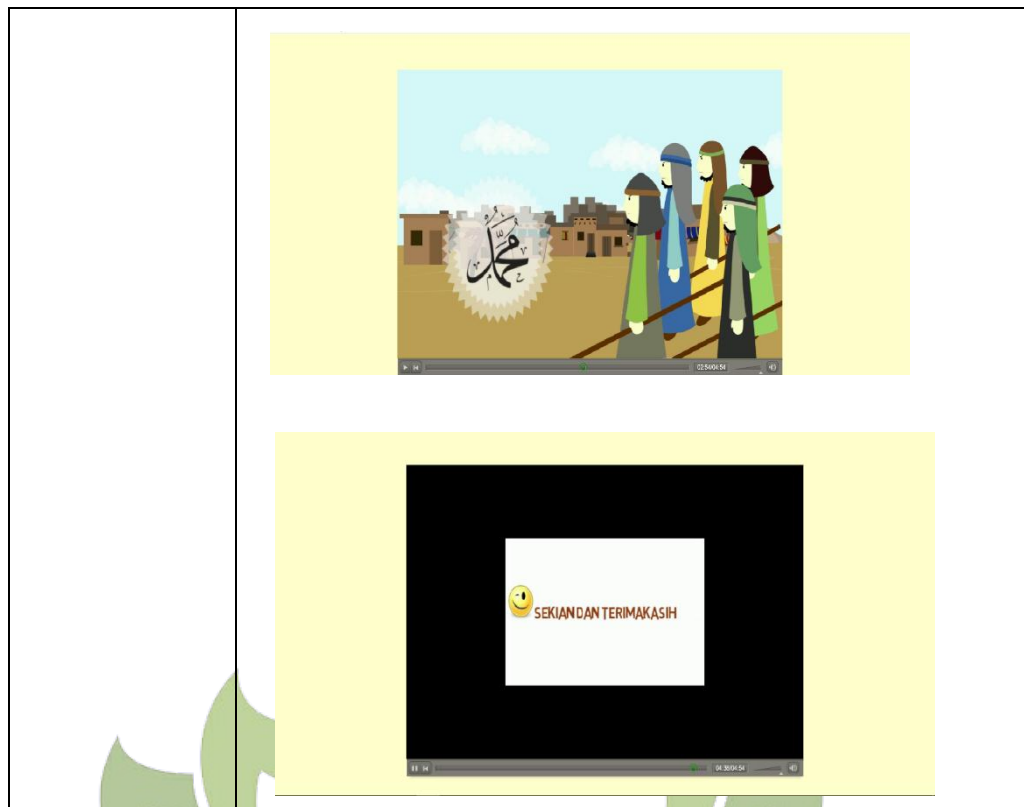
ayat di samping merupakan bagian dari....  
a. Macam- macam keperwiraan.  
b. Sikap dari keperwiraan.  
c. Hikmah dari keperwiraan.  
d. Contoh dari keperwiraan.

10. Yang termasuk sikap dari keperwiraan Nabi Muhammad Saw. Kecuali ...

- a. Selalu belajar dari pengalaman.              c. Saling menghargai dan melindungi.  
b. lari dari pertempuran.                            d. Berani bertindak atas dasar kebenaran.

	
	
<p><b>Video</b></p>	





#### 4. Validasi Desain

Validasi desain adalah sebuah tahapan untuk menilai sebuah produk yang sudah dibuat oleh penulis sebelum di uji cobakan dilapangan. Dan produk tersebut dinilai oleh para ahli yang sudah berpengalaman.

##### a. Validasi Ahli Materi.

Produk awal yang telah diselesaikan, kemudian divalidasi oleh dua validator ahli materi dengan dua kali validasi terhadap validasi tersebut dilakukan oleh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yaitu Bapak Prof. Wan Jamaluddin Z, S.Ag., Ph.D dan Bapak Drs. H. Amirudin, M.Pd. I.

Berikut adalah tabel hasil validasi tahap 1 yang diperoleh dari dua dosen dengan hasil sebagai berikut.

**Tabel. 12**  
**Hasil Validasi produk tahap 1**

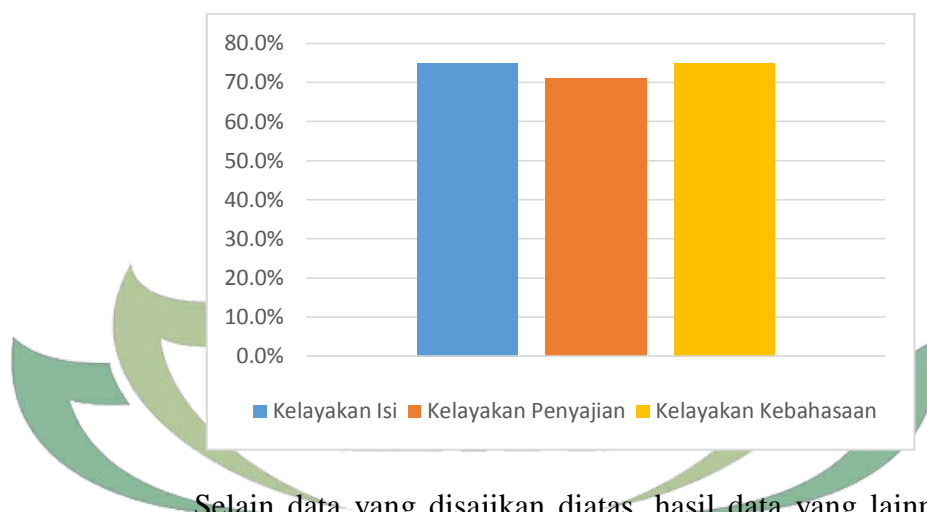
No	Aspek Penilaian	Nomer Butir Penilaian	V <sub>1</sub>	V <sub>2</sub>	$\Sigma X$ Aspek	Skor Maks	Presentase
1	Aspek Kelayakan Isi	1	3	4	48	64	75%
		2	3	4			
		3	2	3			
		4	2	3			
		5	3	4			
		6	3	3			
		7	2	4			
		8	3	3			
2	Kelayakan Penyajian	9	2	3	23	32	71%
		10	3	4			
		11	3	3			
		12	2	3			
3	Kelayakan Bahasa	13	2	3	36	48	75%
		14	2	4			
		15	2	4			
		16	2	3			
		17	3	4			
		18	3	4			

*Sumber Data: Diolah dari penilaian validasi angket media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS.6 Pada Lampiran 4*

Berdasarkan validasi tahap 1 pada tabel 4.2 yang dilakukan oleh dua validator diketahui bahwa pada aspek 1 yaitu tentang kelayakan isi mendapatkan persentase 75%. Pada aspek yang ke dua yaitu tentang kelayakan penyajian dengan persentase 71%. Serta pada aspek yang ke tiga yaitu tentang kelayakan bahasa memperoleh persentase 75%. Jumlah keseluruhan dari dua validator ahli materi mendapat skor 100 dan skor maks nya mendapatkan 144 dengan jumlah peserntase 69%. Jadi

berdasarkan hasil validasi materi tahap 1 pada media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* yang dikembangkan dapat dikategorikan dengan kesimpulan “Layak” akan tetapi dengan catatan diperbaiki lagi pada media pembelajaran yang dikembangkan. Dan data dari analisis hasil penilaian tahap 1 dapat dilihat pada gambar grafik dibawah ini.

**Gambar. 13**  
**Grafik Penilaian Tahap 1**



Selain data yang disajikan diatas, hasil data yang lainnya yaitu berupa saran dari validator ahli materi supaya memperbaiki materi pada media pembelajaran yang dikembangkan. Terhadap saran tersebut berupa:

1. Arti dari ayat yang tertuang pada hikmah mempelajari keperwiraan Nabi Muhammad Saw dengan maksud ayat bisa diperjelas. (sudah diperjelas dan diganti)
2. Dalam Penggunaan kata ataupun kalimat harus konsisten. (sudah dibenarkan)
3. Ditambahkan jumlah malaikat yang membantu saat perang Badar. (Sudah ditambahkan)

Berdasarkan saran dari validator ahli materi dan sudah melakukan revisian maka dilakukan validasi tahap ke dua. Pada tahap kedua ini produk sudah mengalami perbaikan dan validator ahli materi sudah melakukan penilaian lagi terhadap pada tahap ini cukup pada tahap 2 karena bagi ahli materi sudah cukup baik materi yang dikembangkan. Adapun hasil validasi pada tahap kedua sebagai berikut

**Tabel. 13**  
**Hasil Validasi produk tahap 2**

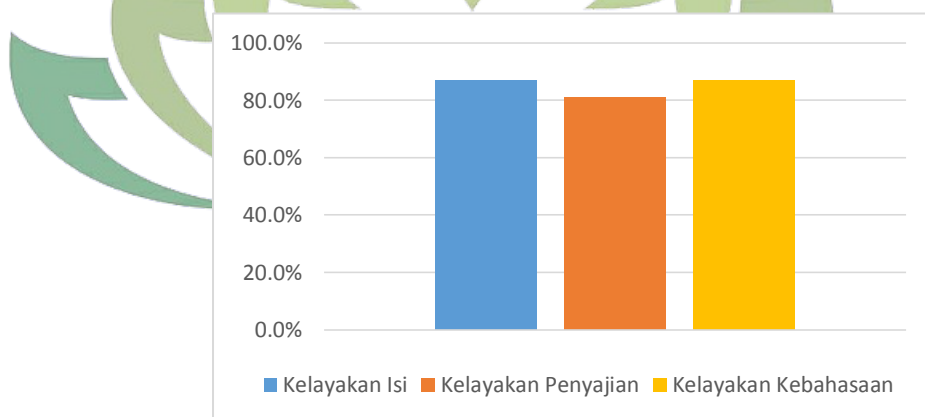
No	Aspek Penilaian	Nomer Butir Penilaian	V <sub>1</sub>	V <sub>2</sub>	$\Sigma X$ Aspek	Skor Maks	Presentase
1	Aspek Kelayakan Isi	1	4	4	56	64	87%
		2	4	4			
		3	3	3			
		4	3	3			
		5	4	4			
		6	4	3			
		7	4	4			
		8	3	3			
2	Kelayakan Penyajian	9	3	3	26	32	81%
		10	4	4			
		11	4	3			
		12	3	3			
3	Kelayakan Bahasa	13	3	3	42	48	87%
		14	3	4			
		15	3	4			
		16	3	3			
		17	4	4			
		18	4	4			

*Sumber Data: Diolah dari penilaian validasi angket media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS.6 Pada Lampiran 4*

Berdasarkan validasi tahap 2 pada tabel 4.3 yang dilakukan oleh dua validator diketahui bahwa pada aspek 1 yaitu tentang kelayakan isi mendapatkan persentase 87%. Pada aspek yang ke dua yaitu tentang

kelayakan penyajian terhadap materi memperoleh persentase 81%. Serta pada aspek yang ketiga yaitu tentang kelayakan bahasa memperoleh persentase 87%. Jumlah keseluruhan dari dua validator ahli materi mendapat skor 124 dan skor maksnya mendapat 144 dengan jumlah persentasenya mendapatkan skor 86%. Jadi berdasarkan kesimpulan hasil revisi validasi materi tahap ke 2 pada media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* yang dikembangkan dapat dikategorikan dengan kesimpulan “Sangat Layak” dan dapat digunakan di lapangan. Dan data dari analisis hasil penilaian tahap ke 2 dapat dilihat pada gambar grafik dibawah ini.

**Gambar.14**  
**Grafik penilaian tahap 2**



#### **b. Validasi Ahli Media**

Produk awal yang telah diselesaikan, kemudian divalidasi oleh dua validator ahli media dengan dua kali validasi terhadap validasi tersebut dilakukan oleh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yaitu Bapak Drs. Agus Jatmiko, M.Pd dan Ibu Farida, S.Kom., MMSI.

Berikut adalah tabel hasil validasi tahap 1 yang diperoleh dari dua dosen dengan hasil sebagai berikut.

**Tabel. 14**  
**Hasil Validasi produk tahap 1**

No	Aspek Penilaian	Nomer Butir Penilaian	V <sub>1</sub>	V <sub>2</sub>	$\Sigma X$ Aspek	Skor Maks	Presentase
Sum1	Navigasi	1	2	2	22	24	91%
		2	3	3			
		3	3	3			
		4	3	3			
Ur2	Ukuran Media	5	2	2	20	32	62%
		6	2	2			
		7	3	3			
		8	3	3			
Da3	Efesiensi Media	9	3	3	26	40	65%
		10	2	2			
		11	2	2			
		12	2	2			
		13	4	4			

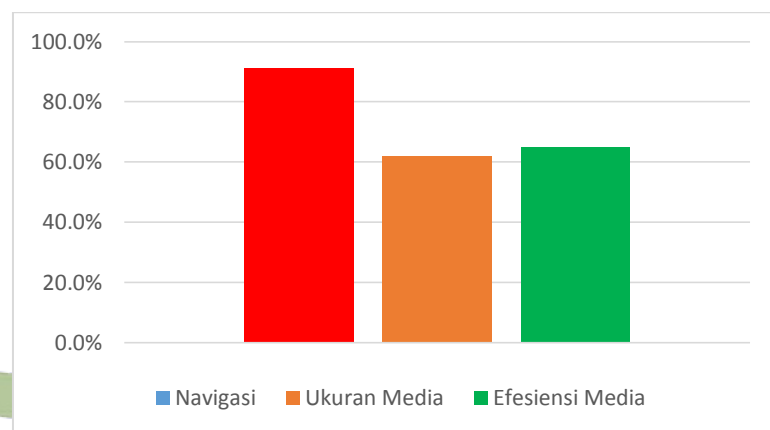
*Sumber Data: Diolah dari penilaian validasi angket media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS.6 Pada Lampiran 5*

Berdasarkan validasi tahap 1 pada tabel 4.4 yang dilakukan oleh dua validator diketahui bahwa pada aspek 1 yaitu tentang Navigasi terhadap memperoleh persentase 91%. Pada aspek yang ke dua yaitu tentang ukuran media memperoleh persentase 62%. Serta pada aspek yang ke tiga yaitu tentang efesiensi media terhadap memperoleh persentase 65%. Jumlah keseluruhan dari dua validator ahli media yaitu mendapat skor 68 dan skor maksnya mendapatkan 96 serta jumlah dari persentase nya mendapat skor 70%. Jadi berdasarkan hasil validasi media tahap 1 pada media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* yang dikembangkan dapat



dikategorikan dengan kesimpulan “Layak” akan tetapi dengan catatan diperbaiki lagi pada media pembelajaran yang dikembangkan. Dan data dari analisis hasil penilaian tahap 1 dapat dilihat pada gambar grafik dibawah ini.

**Gambar.15**  
**Grafik penilaian tahap 1**



Selain data yang disajikan diatas, hasil data yang lainnya yaitu berupa saran dari validator ahli media agar memperbaiki media pembelajaran yang dikembangkan. Terhadap saran tersebut berupa:

1. Gambar kambing diganti (sudah diperbaiki dan diganti)
2. Tulisan dan warna dibuat kontras (sudah dibenahi)
3. Soal no 7 tidak terbaca (sudah dibenarkan)
4. Font soal disamakan (sudah disamakan)
5. Divideo ditambah tombol back atau ke menu (sudah ditambahkan)
6. Sound di hilngkan (sudah dihilangkan)

Berdasarkan saran dari validator ahli media dan sudah melakukan revisian maka dilakukan validasi tahap ke dua. Pada

tahap kedua ini produk sudah mengalami perbaikan dan validator ahli media sudah melakukan penilaian lagi pada tahap ini cukup pada tahap 2 karena bagi ahli media sudah cukup baik media yang dikembangkan. Adapun hasil validasi pada tahap kedua sebagai berikut.

**Tabel. 15**  
**Hasil Validasi produk tahap ke 2**

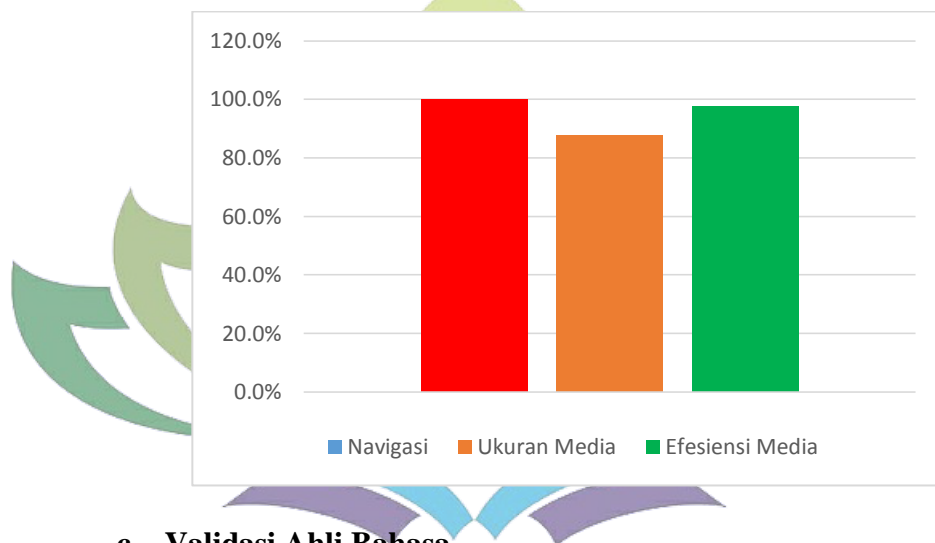
No	Aspek Penilaian	Nomer Butir Penilaian	V <sub>1</sub>	V <sub>2</sub>	$\Sigma X$ Aspek	Skor Maks	Presentase
1	Navigasi	1	3	3	30	32	93%
		2	4	4			
		3	4	4			
		4	4	4			
2	Ukuran Media	5	4	4	30	32	93%
		6	4	4			
		7	3	3			
		8	4	4			
3	Efisiensi Media	9	3	3	36	40	90%
		10	4	3			
		11	4	4			
		12	3	4			
		13	4	4			

*Sumber Data: Diolah dari penilaian validasi angket media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS.6 Pada Lampiran 5*

Berdasarkan validasi tahap 2 pada tabel 4.5 yang dilakukan oleh dua validator diketahui bahwa pada aspek 1 yaitu tentang Navigasi mendapatkan persentase 93%. Pada aspek yang ke dua yaitu tentang ukuran media memperoleh persentase 93%. Serta pada aspek yang ke tiga yaitu tentang efisiensi media terhadap mendapatkan persentase 90%. Jumlah keseluruhan dari dua validator ahli media mendapat skor 96 dan skor maksnya

mendapatkan skor 104 dengan presentase nya 92%. Jadi berdasarkan hasil revisi validasi media tahap ke 2 pada media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* yang dikembangkan dapat dikategorikan dengan kesimpulan “Sangat Layak” dan dapat digunakan dilapangan. Dan data dari analisis hasil penilaian tahap ke 2 dapat dilihat pada gambar grafik dibawah.

**Gambar.16**  
**Grafik penilaian tahap 2**



### c. Validasi Ahli Bahasa

Produk awal yang telah diselesaikan, kemudian divalidasi oleh dua validator ahli bahasa dengan dua kali validasi terhadap validasi tersebut dilakukan oleh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yaitu Bapak Dr. Sunarto, M.Pd dan Bapak Marnoto, M.Pd.

Berikut adalah tabel hasil validasi tahap 1 yang diperoleh dari dua dosen dengan hasil sebagai berikut:

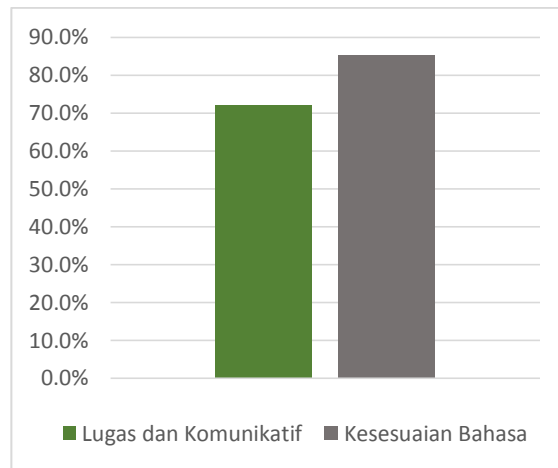
**Tabel. 16**  
**Hasil Validasi produk tahap 1**

No	Aspek Penilaian	Nomer Butir Penilaian	V <sub>1</sub>	V <sub>2</sub>	$\Sigma X$ Aspek	Skor Maks	Presentase
1	Lugas dan Komunikatif	1	2	4	35	48	72%
		2	2	3			
		3	3	4			
		4	2	3			
		5	2	4			
		6	2	4			
2	Kesesuaian Bahasa	7	2	3	38	48	79%
		8	3	4			
		9	3	4			
		10	2	3			
		11	3	4			
		12	3	4			

*Sumber Data: Diolah dari penilaian validasi angket media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS.6 Pada Lampiran 6*

Berdasarkan validasi tahap 1 pada tabel 4.6 yang dilakukan oleh dua validator diketahui bahwa pada aspek 1 yaitu tentang Lugas dan komunikatif terhadapmendapatkan persentase 72%. Pada aspek yang ke dua yaitu tentang kebakuan istilah memperoleh persentase 79%. Jumlah keseluruhan dari dua validator ahli baahasa mendapat skor 73 dan skor maksnya mendapatkan skor 96 dengan presentase 76%. Jadi berdasarkan hasil validasi bahasa tahap 1 pada media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* yang dikembangkan dapat dikategorikan dengan kesimpulan “Layak” akan tetapi dengan catatan diperbaiki lagi pada media pembelajaran yang dikembangkan.Dan data dari analisis hasil penilaian tahap 1 dapat dilihat pada gambar grafik dibawah ini.

**Gambar.17**  
**Grafik penilaian tahap 1**



Selain data yang disajikan diatas, hasil data yang lainnya yaitu berupa saran dari vidator ahli bahasa agar memperbaiki media pada media pembelajaran yang dikembangkan. Terhadap saran tersebut berupa:

1. Huruf harus konsisten besar atau kecilnya (sudah diperbaiki)
2. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami (sudah diperbaiki)

Berdasarkan saran dari validator ahli bahasa dan sudah melakukan revisian maka dilakukan validasi tahap ke dua. Pada tahap kedua ini produk sudah mengalami perbaikan dan validator ahli bahasa sudah melakukan penilaian lagi terhadappada tahap ini cukup pada tahap 2 karena bagi ahli media sudah cukup baik bahasa yang digunakan. Adapun hasil validasi pada tahap kedua sebagai berikut

**Tabel. 17**  
**Hasil Validasi produk tahap 2**

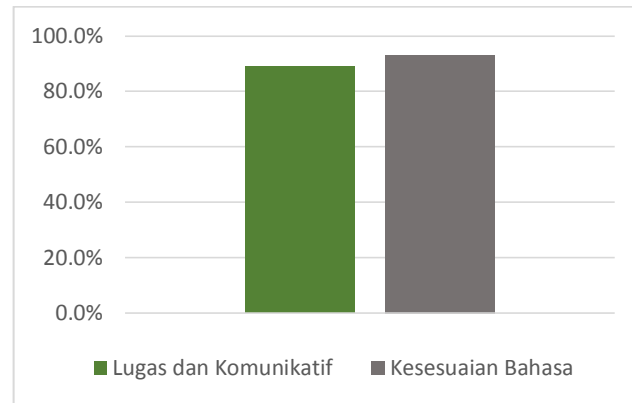
No	Aspek Penilaian	Nomer Butir Penilaian	V <sub>1</sub>	V <sub>2</sub>	$\sum X$ Aspek	Skor Maks	Presentase
1	Lugas dan Komunikatif	1	3	4	43	48	89%
		2	3	3			
		3	4	4			
		4	4	3			
		5	3	4			
		6	4	4			
2	Kesesuaian Bahasa	7	3	3	45	48	93%
		8	4	4			
		9	4	4			
		10	4	3			
		11	4	4			
		12	4	4			

*Sumber Data: Diolah dari penilaian validasi angket media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS.6 Pada Lampiran 6*

Berdasarkan validasi tahap 2 pada tabel 4.7 yang dilakukan oleh dua validator diketahui bahwa pada aspek 1 yaitu tentang Lugas dan komunikatif memperoleh persentase 89%. Pada aspek yang ke dua yaitu tentang kebakuan istilah, memperoleh persentase 93%. Jumlah keseluruhan dari dua validator ahli bahasa mendapat skor 88 dan skor maksnya mendapatkan skor 96 jumlah dari peserntase nya adalah 91% Jadi berdasarkan hasil revisi validasi bahasa tahap ke 2 pada media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* yang dikembangkan dapat dikategorikan dengan kesimpulan “Sangat Layak” dan dapat digunakan dilapangan. Dan data dari analisis hasil penilaian tahap ke 2 dapat dilihat pada gambar grafik dibawah ini.



**Gambar.18**  
**Grafik penilaian tahap 2**





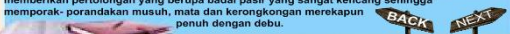

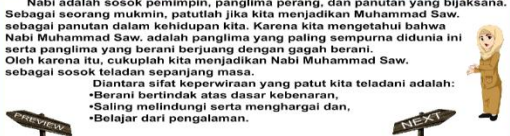
## 5. Revisi Desain

Setelah dilakukan penilaian produk oleh para ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, proses selanjutnya yaitu revisi desain karena pada tahap sebelumnya terdapat saran yang menganjurkan agar produk yang dibuat diperbaiki lagi. Berikut ini adalah perbaikan atau revisi desain yang telah disarankan oleh para validator.

**Tabel. 18**  
**Hasil Revisi Desain**

	Sebelum direvisi
	Sesudah direvisi
	Sebelum direvisi
	Sesudah direvisi
	Sebelum direvisi

 <p><b>Perang Badar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Perang Badar terjadi pada tanggal 12 Ramadhan tahun ke-2 Hijriah atau bertepatan pada tanggal 8 Januari 623 Masehi. Perang ini terjadi di Lembah Badar yang mana terletak di antara Kota Mekah dan Madinah.</li> <li>&gt; Perang Badar merupakan perang pertama yang terjadi antara Kaum Muslim dan Kaum Kafir Quraisy.</li> <li>&gt; Sebab terjadinya Perang Badar adalah kebencian Abu Jahal terhadap Nabi Muhammad Saw. karena kegiatan berdagangnya telah mengancam posisinya sebagai pengusaha Mekah, penindasan terhadap Umat Islam, perampasan harta benda dan pengusiran Kaum Muslim dari Mekah.</li> <li>&gt; Pada saat perang ini, kaum Kafir Quraisy berjumlah 1000 pasukan dan di pimpin oleh tiga tokoh penunggang kuda handal yang mana ke tiganya ini berasal dari satu keluarga, yaitu: Syaibah bin Rabi'ah, Utbah bin Rabi'ah, dan anaknya Al Walid bin Utbah.</li> </ul>	<p><b>Sesudah direvisi</b></p>
 <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Sedangkan kaum Muslim yang berjumlah 314 pasukan di pimpin oleh tiga tokoh muda dari kaum Anshar, yaitu: Auf bin Harits, Mu'awiz bin Harits, dan Abdullah bin Rawahah. Namun dari kaum Kafir Quraisy menolak melawan tiga pemuda tersebut. Mereka meminta orang terpendang dari kalangan kaum Muhajirin untuk melawan mereka. Kemudian Nabi Muhammad Saw. memerintahkan Ali bin Abu Thalib, Hamzah bin Abdul Muthalib, dan Ubaidah bin Harits untuk maju melawan mereka.</li> <li>&gt; Dan akhirnya peperangan ini terjadi yang mana Ubaidah berhadapan dengan Al Walid, Ali berhadapan dengan Sya'bah, dan Hamzah berhadapan dengan Utbah. Dan strategi kaum Muslim dalam perang ini adalah dengan menguasai penampungan air serta pada perang inilah para malaikat di turunkan oleh Allah Swt. untuk membantu kaum Muslim dalam Perang Badar. Sehingga Perang Badar di menangkan oleh pasukan Rasulullah.</li> </ul>	<p><b>Sebelum direvisi</b></p>
 <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Taklaka pertempuran semakin berkobar dan akhirnya mencapai puncaknya akhirnya Ubaidah berhadapan dengan Al Walid, Ali berhadapan dengan Sya'bah, dan Hamzah berhadapan dengan Utbah dan kala itu Rasulullah pun bersabda lagi. "Ya Allah, jika pasukan ini hancur pada hari ini, tentu Engkau tidak akan disembah lagi, ya Allah, kecuali jika memang Engkau menghendaki untuk disembah untuk selamanya setelah hari ini.</li> <li>&gt; Doa yang di Mohonkan kepada Allah Swt tersebut menandakan betapa Rasulullah telah menyerahkan secara totalitas kemenangan atau kekalahan kaum Muslimin hanya kepada Allah serta berharap kemenangan akan datang kepada kaum Muslimin. Dan dengan keagungan Allah Swt. Maka Allah telah menurunkan bala tentaranya dari langit untuk membantu kaum Muslimin yang berperang melawan orang-orang kafir, yaitu 5.000 Malaikat yang turun dari langit. Hanya Allah yang Maha Tahu segalanya.</li> </ul>	<p><b>Sesudah direvisi</b></p>
 <p><b>Perang Uhud</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Perang Uhud terjadi pada pertengahan bulan Syakban tahun ke-3 Hijriah, atau bertepatan dengan bulan Januari tahun 625 Masehi.</li> <li>&gt; Peperangan itu terjadi di gunung Uhud, sebelah gunung yang terletak disebelah Utara kota Madinah.</li> <li>&gt; Sebab Utama terjadinya Perang Uhud ialah keinginan balas dendam kaum Kafir Quraisy atas kekalahan mereka pada Perang Badar.</li> <li>&gt; Kaum muslimin pada waktu itu berkekuatan 700 orang. Sedangkan kaum kafir Quraisy berkekuatan 3.000 orang. Sehingga Rasulullah menempatkan 50 orang pasukan pemanah yang dipimpin oleh Abdullah bin Zubair untuk bersiap siaga diatas puncak gunung Uhud.</li> <li>&gt; Dalam peperangan ini umat islam di pimpin oleh Nabi Muhammad saw. sedangkan kaum kafir Quraisy dipimpin oleh Abu Sufyan bin Harb yang didampingi istrinya yaitu Hindun.</li> </ul>	<p><b>Sebelum direvisi</b></p>
 <p><b>Perang Uhud</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Perang Uhud terjadi pada pertengahan bulan Syakban tahun ke-3 Hijriah, atau bertepatan dengan bulan Januari tahun 625 Masehi. Peperangan itu terjadi di gunung Uhud, sebelah gunung yang terletak disebelah Utara kota Madinah.</li> <li>&gt; Sebab Utama terjadinya Perang Uhud ialah keinginan balas dendam kaum Kafir Quraisy atas kekalahan mereka pada Perang Badar.</li> <li>&gt; Kaum muslimin pada waktu itu berkekuatan 700 orang. Sedangkan kaum kafir Quraisy berkekuatan 3.000 orang. Sehingga Rasulullah menempatkan 50 orang pasukan pemanah yang dipimpin oleh Abdullah bin Zubair untuk bersiap siaga diatas puncak gunung Uhud.</li> <li>&gt; Dalam peperangan ini umat islam di pimpin oleh Nabi Muhammad saw. sedangkan kaum kafir Quraisy dipimpin oleh Abu Sufyan bin Harb yang didampingi istrinya yaitu Hindun.</li> </ul>	<p><b>Sesudah direvisi</b></p>

<p>&gt; Kekalahan yang terjadi pada pasukan Muslim terhadap Perang Uhud adalah keberhasilan strategi Khalid bin Walid dalam mengelabui pasukan Muslim. Dengan cara memancing pasukan muslim untuk turun dari gunung dengan godaan harta rampasan perang. Sehingga Khalid bin Walid leluasa menaiki puncak gunung dan menguasai tempat yang telah di tinggalkan kaum Muslim. Sehingga kaum Muslim di hujani dengan panah-panah yang luar biasa sampai Rasulullah Saw. juga terjatuh dalam peperangan ini dan sebagian dari gigi beliau retak dan bahkan di bertakan telah meninggal. Dengan situasi seperti ini maka dimanfaatkan oleh kaum Kafir termasuk Hindun yang ingin balas dendam terhadap Hamzah dengan mengarahkan tombak ke dadanya sehingga Hamzah pun meninggal.</p> <p>Dengan singkat cerita karena hindun mempunyai dendam yang luar biasa terhadap hamzah lalu ia pun membelah dada hamzah dan mengambil hatinya lalu ia kunyahnya oleh hindun. dan inilah sebab kekalahan yang terjadi di perang Uhud.</p> 	<p><b>Sebelum direvisi</b></p> <p><b>Sesudah direvisi</b></p>
<p><b>Perang Khandaq</b></p> <p>Khandaq artinya parit. Perang Khandaq terjadi disuatu tempat sebelah utara kota Madinah. Di dalam Perang ini pasukan muslim menggunakan parit untuk menghadang musuh.</p> <p>&gt; Perang Khandaq disebut juga perang Ahzab, karena kafir Quraisy menyertakan berbagai golongan dan suku dalam peperangan ini.</p> <p>&gt; Sebab terjadinya perang Khandaq adalah kerjasama antara kaum Nadhir, kaum Yahudi, dan kaum Quraisy serta pengusiran kaum Bani Nadhir karena kaum tersebut yang telah memprovokasi kaum Yahudi untuk berperang dengan Nabi Muhammad Saw. Dan dalam perang ini kaum muslim berkekuatan 3.000 pasukan, sedangkan kaum Quraisy berkekuatan 10.000 pasukan.</p> <p>&gt; Kaum muslimin dipimpin oleh Nabi Muhammad saw. dengan didampingi Ali bin AbuThalib, sedangkan kaum Quraisy dipimpin oleh Abu sufyan.</p> <p>&gt; Dalam perang ini kemenangan berada di pihak kaum muslimin karena dalam perang ini Allah Swt. memberikan pertolongan yang berupa badai pasir yang sangat kencang sehingga memporak-porandakan musuh, mata dan kerongkongan mereka pun penuh dengan debu.</p> 	<p><b>Sebelum direvisi</b></p> <p><b>Sesudah direvisi</b></p>
<p><b>Perang Khandaq</b></p> <p>Khandaq artinya parit. Perang Khandaq terjadi disuatu tempat sebelah utara kota Madinah. Di dalam Perang ini pasukan muslim menggunakan parit untuk menghadang musuh.</p> <p>&gt; Perang Khandaq disebut juga perang Ahzab, karena kafir Quraisy menyertakan berbagai golongan dan suku dalam peperangan ini.</p> <p>&gt; Sebab terjadinya perang Khandaq adalah kerjasama antara kaum Nadhir, kaum Yahudi, dan kaum Quraisy serta pengusiran kaum Bani Nadhir karena kaum tersebut yang telah memprovokasi kaum Yahudi untuk berperang dengan Nabi Muhammad Saw. Dan dalam perang ini kaum muslim berkekuatan 3.000 pasukan, sedangkan kaum Quraisy berkekuatan 10.000 pasukan.</p> <p>&gt; Kaum muslimin dipimpin oleh Nabi Muhammad saw. dengan didampingi Ali bin AbuThalib, sedangkan kaum Quraisy dipimpin oleh Abu sufyan.</p> <p>&gt; Dalam perang ini kemenangan berada di pihak kaum muslimin karena dalam perang ini Allah Swt. memberikan pertolongan yang berupa badai pasir yang sangat kencang sehingga memporak-porandakan musuh, mata dan kerongkongan mereka pun penuh dengan debu.</p> 	<p><b>Sebelum direvisi</b></p> <p><b>Sesudah direvisi</b></p>
<p><b>Meneladani Keperwiraan Nabi Muhammad Saw. serta Hikmah yang terkandung dalam Keperwiraan Nabi Muhammad Saw.</b></p> <p>Nabi adalah sosok pemimpin, panglima perang, dan panutan yang bijaksana. Sebagai seorang mukmin, patutlah jika kita menjadikan Muhammad Saw. sebagai panutan dalam kehidupan kita. Karena kita mengetahui bahwa Nabi Muhammad Saw. adalah panglima yang paling sempurna didunia ini serta panglima yang berani berjuang dengan gagah berani.</p> <p>Oleh karena itu, cukuplah kita menjadikan Nabi Muhammad Saw. sebagai sosok teladan sepanjang masa.</p> <p>Diantara sifat keperwiraan yang patut kita teladani adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Berani bertindak atas dasar kebenaran,</li> <li>Saling melindungi serta menghargai dan,</li> <li>Belajar dari pengalaman.</li> </ul> 	<p><b>Sebelum direvisi</b></p> <p><b>Sesudah direvisi</b></p>
<p><b>Meneladani Keperwiraan Nabi Muhammad Saw. serta Hikmah yang terkandung dalam Keperwiraan Nabi Muhammad Saw.</b></p> <p>Nabi adalah sosok pemimpin, panglima perang, dan panutan yang bijaksana. Sebagai seorang mukmin, patutlah jika kita menjadikan Muhammad Saw. sebagai panutan dalam kehidupan kita. Karena kita mengetahui bahwa Nabi Muhammad Saw. adalah panglima yang paling sempurna didunia ini serta panglima yang berani berjuang dengan gagah berani.</p> <p>Oleh karena itu, cukuplah kita menjadikan Nabi Muhammad Saw. sebagai sosok teladan sepanjang masa.</p> <p>Diantara sifat keperwiraan yang patut kita teladani adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Berani bertindak atas dasar kebenaran,</li> <li>Saling melindungi serta menghargai dan,</li> <li>Belajar dari pengalaman.</li> </ul> 	<p><b>Sebelum direvisi</b></p> <p><b>Sesudah direvisi</b></p>





	<p><b>Sesudah direvisi</b></p>
	<p><b>Sebelum Revisi</b></p> <p><b>Sesudah Revisi</b></p>



## 6. Uji coba produk

### a. Respon Pendidik

Tahap selanjutnya yaitu uji coba, uji coba ini dilakukan di MI Mathli'ul Falah terhadapidilakukan pada kelas VA dan VB. Akan tetapi sebelum di uji cobakan kepada peserta didik disisi lain peneliti juga melibatkan guru mata pelajaran SKI dan wali kelas yang ada di MI matholi'u Falah kec. Tulang Bawang Tengah Kab. Tulang Bawang Barat untuk menilai produk yang telah dikembangkan. Peneliti melakukan hal ini karena guru juga adalah calon dari pengguna dan pelaksana terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Berikut adalah hasil penilaian dari guru terhadap produk yang dikembangkan.

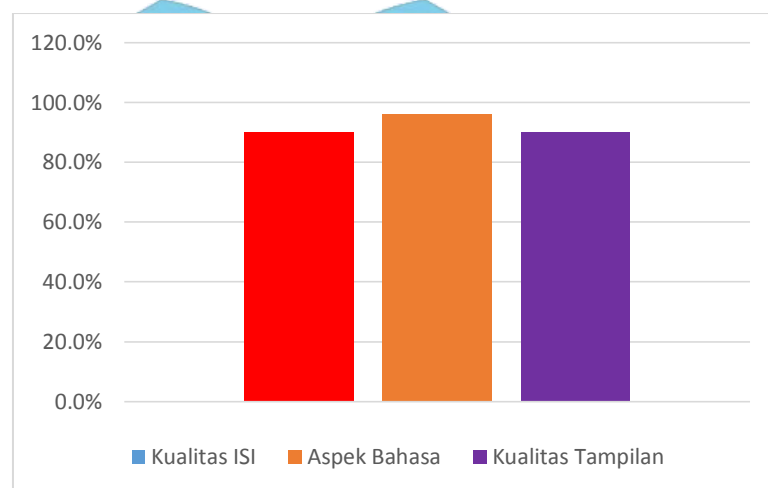
**Tabel. 19**  
**Hasil Respon Guru**

No	Aspek Penilaian	Nomer Butir Penilaian	V <sub>1</sub>	V <sub>2</sub>	$\Sigma X$ Aspek	Skor Maks	Presentase
1	Kualitas Isi	1	4	4	36	40	90%
		2	4	3			
		3	4	4			
		4	3	3			
		5	4	3			
2	Sapek Bahasa	6	4	4	31	32	96%
		7	4	4			
		8	4	4			
		9	4	3			
3	Aspek Tampilan	10	3	4	36	40	90%
		11	3	3			
		12	4	4			
		13	4	4			
		14	3	4			

*Sumber Data: Diolah dari penilaian validasi angket media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS.6 Pada Lampiran 7*

Berdasarkan hasil penilaian guru pada tabel 4.9 yang dilakukan oleh dua guru diketahui bahwa pada aspek 1 yaitu kualitas isi mendapatkan skor persentase 90%. Pada aspek yang kedua yaitu tentang aspek bahasa terhadapmendapatkan skor persentase 96, %. Dan aspek yang ketiga yaitu tentang aspek tampilan terhadapmendapatkan skor persentase 90%. Jumlah keseluruhan dari dua guru mendapat skor 103 dan skor maksnya mendapatkn 112. Jadi persentasenya mendapatkn 91%. Berdasarkan penilaian guru terhadap media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* yang dikembangkan dapat dikategorikan dengan kesimpulan “Sangat Layak” dan dapat digunakan dilapangan. Dan data dari analisis hasil penilaian dapat dilihat pada gambar grafik dibawah ini.

**Gambar.19**  
**Grafik penilaian guru**



#### **b. Respon Peserta didik**

Uji coba produk dilakukan di kelas VA dan VB MI Matholi'ul Falah Desa Candra Kencana terhadap tujuan dari uji coba

produk ini adalah untuk mendapatkan respon atau tanggapan mengenai media yang telah dikembangkan serta mengetahui perbandingan hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan media ini. Berikut adalah hasil penilaian atau respon terhadap media pembelajaran pada kelas VA yang terdiri dari 31 peserta didik.

**Tabel. 20**

**Hasil Respon Peserta didik Kelas VA MI Matholi'ul Falah  
Kec. Tulang Bawang Tengah Kab. Tulang Bawang Barat**

No	Nama	Jumlah Skor	Presentase
1	Agus Saputra	32	80%
2	Ahmad Dafa Ulia Rahman	35	87%
3	Ahmad Lutfi Saputra	33	82%
4	Alexsandria Almira Az zuhra	40	100%
5	Anisa Lutfia Putri	37	92%
6	Aris Rahmadhan	34	85%
7	Azizah Nur Hasanah	39	97%
8	Eeki Maulana	35	87%
9	Ezardo Fajar Priyatama	32	80%
10	Faisal Ahmad Stiarso	39	97%
11	Fadilia Auli Azizah	35	87%
12	Feri Putra Pratama	32	80%
13	Fiki Ardian	36	90%
14	Ibnu Fadil Rizik	37	92%
15	Khoirun Ni'mah	34	85%
16	Nafis Saputra	40	100%
17	Nayza Zahra Maulida	39	97%
18	Nanda Arif Nurhidayat	37	92%
19	Nabilla Manggalih	36	90%
20	Natasya	35	87%
21	Nia Ainunsyfa	33	82%
22	Melia Prasanti	37	92%
23	Muhammad Afrizal Khusna	36	90%
24	Rafif Kava Billah	37	92%
25	Rangga Agus Yudistira	35	87%
26	Reni Irjilia	40	100%
27	Riko Sasmita	39	97%
28	Risqi Prameswa Ramadhan SA	36	90%

<b>29</b>	Rizki MR	33	82%
<b>30</b>	Yuliyanti Safitri	37	92%
<b>31</b>	Yusuf Abdullah	32	80%

*Sumber Data: Diolah dari penilaian validasi angket media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS.6 Pada Lampiran 8*

Berdasarkan hasil penilaian atau respon peserta didik pada tabel 4.10 yang dilakukan oleh kelas VA dengan kriteria 2 aspek yaitu Penilaian pembelajaran dan tampilan serta terdapat 10 butir pertanyaan dengan pilihan (1) Sangat Tidak Setuju, (2) Tidak Setuju, (3) Setuju dan (4) Sangat Setuju. Hasil penilaian peserta didik terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan skor keseluruhan yaitu 1112 dengan skor maksimalnya yaitu 1240 dan memperoleh presentase sebesar 89%. Berdasarkan penilaian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* pada mata pelajaran SKI kelas V dapat dikategorikan “Sangat Layak” untuk digunakan.

Selanjutnya adalah hasil penilaian atau respon dari peserta didik kelas VB yang terdiri dari 28 orang. Berikut ini adalah hasil dari respon peserta didik di MI Matholi’ul Falah Kelas V Desa Candra Kencana.

**Tabel. 21**  
**Hasil Respon Peserta didik Kelas VB MI Matholi'ul Falah**  
**Kec. Tulang Bawang Tengah Kab. Tulang Bawang Barat**

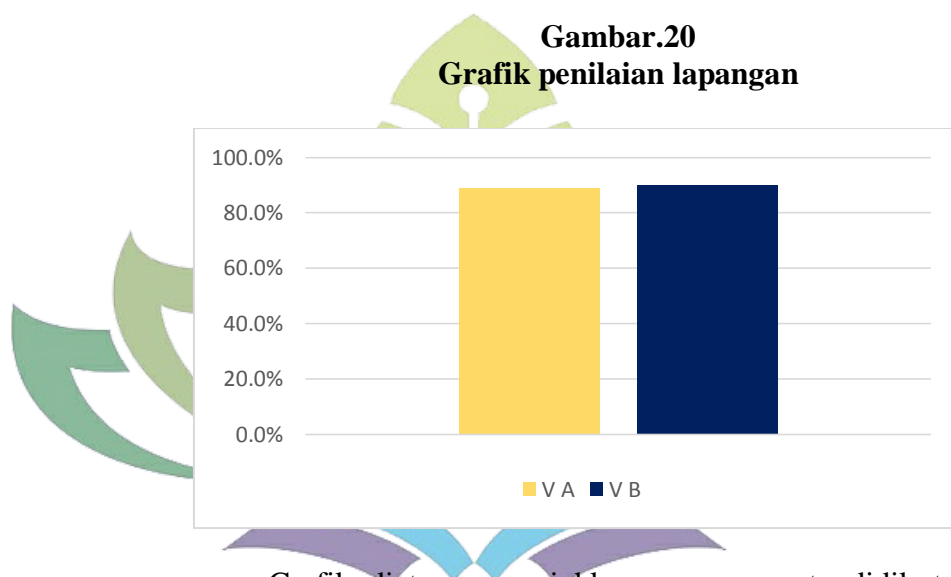
No	Nama	Jumlah Skor	Presentase
1	Andika Putra	37	92%
2	Anggraini Gadis P.	33	87%
3	Amira Auriah S.	39	97%
4	Arsy Imam A	40	100%
5	Fajar Ramdhan	33	82%
6	Fina Alfiani	35	87%
7	Fijza Aprilia	36	90%
8	Fikro A.	32	80%
9	Ihsan	32	80%
10	Izaul Ahsan	36	90%
11	Jamiatun ilyas	40	100%
12	Key anadista	37	92%
13	Khoirun aminah	39	97%
14	Messi setiawati	37	92%
15	Meysa adelia	39	97%
16	Naufal Bambang Iskandar	35	87%
17	Nanang Damayanto	40	100%
18	Nur Halimah	37	92%
19	Putri Prameswati	36	90%
20	Putri Zulkarnain	37	92%
21	Putri Zulzulwati	40	100%
22	Reppi Susanti	37	92%
23	Resti Safitri	39	97%
24	Reza Januardi	36	90%
25	Riza Ulfa Wulandari	35	87%
26	Rezki fitriyani	34	85%
27	Tomi Kurniawan	33	82%
28	Ulfa Damayanto	35	87%

*Sumber Data: Diolah dari penilaian validasi angket media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS.6 Pada Lampiran 8*

Berdasarkan hasil penilaian atau respon peserta didik pada tabel 4.10 yang dilakukan oleh kelas VB dengan kriteria 2 aspek yaitu Penilaian pembelajaran dan tampilan serta terdapat 10 butir pertanyaan dengan pilihan (1) Sangat Tidak Setuju, (2) Tidak Setuju,

(3) Setuju dan (4) Sangat Setuju. Hasil penilain peserta didik terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan skor keseluruhan yaitu 1091 dengan skor maksimalnya yaitu 1120 dan memperoleh presentase sebesar 90%. Berdasarkan penilaian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* pada mata pelajaran SKI kelas V dapat dikategorikan “Sangat Layak” untuk digunakan.

**Gambar.20**  
**Grafik penilaian lapangan**



Grafik diatas menunjukkan respo peserta didik terhadap kelayakan media pembelajaran yang dibuat. Terhadap grafik pada warna orange menunjukkan kelas V A yang mendapatkan persentase 89% dan yang warna biru elektrik menunjukkan kelas V B terhadap persentase atas tingkat kelayakan dari media pembelajaran yaitu 90%. Dari pernyataan diatas maka dapat di simpulkan bahwa media yang dibuat dapat kategorikan “Sangat Layak”.



**c. Hasil nilai peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6***

Untuk mengetahui adakah perbedaan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* maka peneliti melakukan penilaian tes dalam ranah kognitif, yaitu dengan mengerjakan soal pilihan ganda secara berkelompok serta soal latihan berbentuk esay dengan materi Perang Badar, Perang Uhud dan Perang Khandaq

Untuk mengetahui hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS 6* pada bab keperwiraan Nabi Muhammad Saw. dapat dilihat pada tabel. 21 di bawah ini:

**Data nilai sebelum dan sesudah dalam penggunaan media Pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Peserta didik kelas V MI Matholi'ul Falah Kec. Tulang Bawang Tengah Kab. Tulang Bawang Barat.**

No	Nilai	Nilai Sejarah kebudayaan Islam peserta didik		Jumlah siswa	Rata-rata Nilai
		$x < 75$	$x \geq 75$		
1	VA Sebelum	9	22	31	82
2	VB Sebelum	12	16	28	77
3	VA Sesudah	3	28	31	85
4	VB Sesudah	2	26	28	84

Berdasarkan data nilai di atas adalah nilai dari pembelajaran terhadaptadinya belum menggunakan media dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Keperwiraan Nabi Muhammad Saw.

pada peserta didik kelas V. Pada nilai 1 dan 2 atau nilai sebelumnya adalah nilai dimana seorang pendidik belum menggunakan media dalam proses pembelajaran pada materi Keperwiraan Nabi Muhammad Saw. yang mana KKM pada mata pelajaran ini adalah 75 dan peserta didik yang belum tuntas atau masih di bawah KKM ada 9 orang di kelas VA dan 12 orang di kelas VB dengan masing – masing rata – ratanya adalah 82 dan 77. Sedangkan nilai 3 dan 4 atau nilai sesudah menggunakan media pembelajaran ini ada tingkat kemajuan walaupun masih ada beberapa peserta didik yang belum tuntas di atas KKM dengan masing – masing rata-ratanya adalah 85 dan 84. Dengan hal ini maka dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan ditunjangnya menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* mengalami peningkatan yang baik.

#### **.7. Revisi Produk**

Revisi produk atau media tahap kedua tidak perlu dilakukan revisi lagi karena tidak ada masukan atau saran lagi karena pada tahapan sebelumnya sudah ada masukan atau saran dari para validator terhadap media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6*.

### **B. Pembahasan**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Menurut Borg and Gall penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk

mengembangkan atau memvalidasi sebuah produk yang digunakan dalam pendidikan. Akan tetapi model ini telah divariasi atau dimodifikasi oleh Sugiyono dalam sepuluh langkah penelitian, yaitu terdapat potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi desain uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan produk final. Namun dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan tujuh langkah dalam penelitian karena menurut Borg and Gall untuk jenjang Strata 1 penelitian dibatasi dalam skala kecil yaitu hanya sampai pada tahap ketujuh karena faktor keterbatasan waktu, tenaga, dan dana. Serta tujuannya dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah cara pengembangan produk dan mengetahui respon dari pendidik serta peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *Adobe Flash cs.6*.

Berdasarkan hasil prasurvei di MI Matholi'ul Falah Desa Candra Kencana peneliti melakukan prasurvei dengan cara observasi dan wawancara dalam proses pembelajaran SKI. Observasi dilakukan di kelas V terhadap jumlah dari kelas V A peserta didiknya ada 31 orang dan V B berjumlah 28 orang. Ibu Harly adalah selaku guru dari mata pelajaran SKI tersebut. Beliau adalah guru kelas V MI Matholi'ul Falah. Saat peneliti melakukan pengamatan pada proses belajar mengajar, peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran lumayan banyak yang mengalami kebosanan karena guru yang kurang kreatif dalam menjelaskan materi serta metode yang digunakan keseringan atau kerap menggunakan metode ceramah. Dengan hal seperti itu semakin membuat peserta didik tidak semangat terlebih lagi malah

asik mengobrol dengan teman nya disisi lain pendidik juga terpaku dengan buku yang disediakan oleh pihak sekolah sedangkn buku yang disediakan dari pihak sekolah beberapa menghilng. Dan ditambahkan hal seperti itu membuat peserta didik semakin tidak konsen dalam proses pembelajaran dan pendidik juga jarang sekali menggunakan media sehingga disini malah pendidik yang lebih aktif dari pada pesera didiknya. Apa lagi pada pelajaran SKI yang kepanjangan dari depannya saja sudah kata sejarah pasti akan membautpeserta didik bosan jika hanya mendengarkan menggunakan metode ceramah padahal sudah menggunakan kurikulum 2013 akan tetapi masih banyak sekli menggunakan metode ceramahnya.

Dan pada saat melakukan wawancara pendidik mengatakan bahwa dalam pembelajaran SKI peserta didik kurang semangat dan kurang aktif dalam proses pembelajaran terhadapiakibatkan dari sistem pembelajaran yang tidak menarik. Apa lagi pada saat pembelajaran tentang materi Keperwiraan Nabi Muhammad SAW, dimana peserta didik harus memahami dan menggali tentang fakta sejarah tersebut. Sedangkan peserta didik dalam belajar tentang materi tersebut tidak semua mampu memahami dan mengingat secara langsung. Kalaupun peserta didik mampu itu pun hanya pada waktu yang sangat singkat. Pendidik juga mengatakan bahwa beliau ingin pada saat proses belajar mengajar bisa membuat peserta didiknya menjadi semangat dan cepat memahami tentang materi yang diajarkannya. Pendidik juga mengatakan bahwa di MI Matholi'ul Falah sudah terdapat lcd proyektor, dan para pendidik juga sudah bisa dalam menggunakannya, akan tetapi belum direalisasikan saat

proses belajar mengajar dikelas serta pendidik juga belum memanfaatkan lcd proyektor secara maksimal sehingga mengakibatkan lcd proyektor tersebut menganggur. Padahal saat proses belajar mengajar jika menggunakan lcd proyektor itu banyak sekali keuntungannya apalagi jika yang diajarkan itu adalah para peserta didik kelas V mereka sudah mulai bisa mengerti dan memahami sebuah materi. Apa lagi Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah terhadap mayoritas adalah anak-anak dan potensi masalahnya disini adalah bahwa mereka ingin dalam suatu proses pembelajaran ada hal yang menarik dan tidak membosankan serta dalam pembelajaran mereka ingin sesuatu yang beda, sehingga dapat membuat mereka semua terkesima ataupun sedikit berkonsentrasi saat pembelajaran, karena pada umumnya di umur anak-anak MI / SD mereka ingin mengetahui sesuatu yang menarik. Seperti yang dikemukakan pada teori Piaget mengatakan bahwa “anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Maksudnya adalah bahwa anak-anak pada usia sekolah dasar sudah mampu berfikir rasional seperti dalam penalaran untuk menyelesaikan sebuah masalah. Tetapi masalahnya adalah kurangnya pendidik dalam pemakaian media dalam pembelajaran serta belum digunakannya media pembelajaran berbasis *Abobe Flash CS.6* pada mata pelajaran SKI.

Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* ini sendiri di buat dengan menggunakan aplikasi dari *Abode Flash CS.6* itu sendiri dengan bantuan video scribe (sparkol), dan Adobe Audition 1.5 yang akan membuat sebuah media pembelajaran lebih menarik dan dapat menarik perhatian peserta

didik sehingga dapat membangkitkan semangat peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Dengan animasi serta gambar yang terdapat pada media pembelajaran tersebut ada yang dibuat dari Adobe Flash CS.6 sendiri dan ada yang tidak. Dengan hal ini diharapkan pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* ini dapat membantu dalam proses pembelajaran dikelas.

Berdasarkan produk yang telah dibuat oleh peneliti kemudian produk tersebut divalidasi oleh beberapa ahli, seperti ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan juga dilakukan penilaian oleh pendidik MI Matholi'ul Falah desa Candra Kencana Kec. Tulang Bawang Tengah Kab. Tulang Bawang Barat. Berikut adalah hasil validasi dari beberapa ahli:

Berdasarkan hasil validasi pada ahli materi yang tertera pada tabel 4.2 dan 4.3 yang dilakukan oleh dua validator diketahui bahwa pada aspek 1 yaitu tentang kelayakan isi mendapatkan persentase 87% dengan nilai peraspeknya 56 dan skor maksimalnya 64. Pada aspek yang ke dua yaitu tentang kelayakan penyajian terhadap memperoleh persentase 81% dengan nilai peraspeknya yaitu 26 dan skor maksimalnya adalah 32. Serta pada aspek yang ke tiga yaitu tentang kelayakan bahasa terhadap memperoleh persentase 87% dengan nilai peraspeknya 42 dan skor maksimalnya 48. Jumlah keseluruhan dari dua validator ahli materi mendapat skor 124 dan skor maksimalnya mendapat 144 dengan jumlah persentasenya mendapat skor 86%. Jadi berdasarkan kesimpulan hasil validasi materi pada media pembelajaran berbasis *Adobe*



*Flash CS.6* yang dikembangkan dapat dikategorikan dengan kesimpulan “Sangat Layak” dan dapat digunakan di lapangan.

Kemudian hasil dari validasi tahap media yang tertera pada tabel 4.4 dan 4.5 yang dilakukan oleh dua validator diketahui bahwa pada aspek 1 yaitu tentang Navigasi mendapatkan persentase 93% dengan nilai peraspeknya yaitu 30 dan skor maksimalnya yaitu 32. Pada aspek yang ke dua yaitu tentang ukuran media terhadap memperoleh persentase 93% dengan nilai peraspeknya yaitu 30 dan skor maksimalnya 32. Serta pada aspek yang ke tiga yaitu tentang efisiensi media terhadap mendapatkan persentase 90% dengan nilai peraspeknya yaitu 36 dan skor maksimalnya 40. Jumlah keseluruhan dari dua validator ahli media mendapat skor 96 dan skor maksnya mendapat skor 104 dengan presentase nya 92%. Jadi berdasarkan hasil revisi validasi media pada media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* yang dikembangkan dapat dikategorikan dengan kesimpulan “Sangat Layak” dan dapat digunakan di lapangan

Selanjutnya validasi ahli bahasa yang tertera pada tabel 4.6 dan 4.7 yang dilakukan oleh dua validator diketahui bahwa pada aspek 1 yaitu tentang Lugas dan komunikatif memperoleh persentase 89% dengan nilai peraspeknya yaitu 43 dan skor maksimalnya 48. Pada aspek yang ke dua yaitu tentang kebakuan istilah, memperoleh persentase 93% dengan nilai peraspeknya yaitu 45 dan skor maksimalnya 48. Jumlah keseluruhan dari dua validator ahli bahasa mendapat skor 88 dan skor maksnya mendapatkan skor 96 jumlah dari persentase nya adalah 91% Jadi berdasarkan hasil revisi

validasi bahasa pada media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* yang dikembangkan dapat dikategorikan dengan kesimpulan “Sangat Layak” dan dapat digunakan di lapangan.

Serta berdasarkan penilaian produk terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dari peneliti tertera pada tabel 4.9 pendidik juga melakukan penilaian karena beliau adalah yang nantinya akan menggunakan media tersebut. Penilaian dilakukan oleh dua guru terhadap guru mata pelajaran SKI dan guru kelas terhadap diketahui bahwa pada aspek 1 yaitu kualitas isi mendapatkan skor persentase 90% dengan nilai peraspennya yaitu 36 dan skor maksimalnya adalah 40. Pada aspek yang ke dua yaitu tentang aspek bahasa terhadap mendapatkan skor persentase 96% dengan nilai peraspennya yaitu 31 dan skor maksimalnya 32. Dan aspek yang ketiga yaitu tentang aspek tampilan terhadap mendapatkan skor persentase 90% dengan nilai peraspennya 36 dan skor maksimalnya adalah 40. Jadi jumlah keseluruhan dari dua guru mendapat skor 103 dan skor maksimalnya mendapatkan 112. Jadi persentasenya mendapatkan 91%. Berdasarkan penilaian guru terhadap media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* yang dikembangkan dapat dikategorikan dengan kesimpulan “Sangat Layak” dan dapat digunakan di lapangan.

Dan Berdasarkan hasil penilaian atau respon peserta didik pada tabel 4.10 dan 4.11 yang dilakukan oleh kelas VA dan VB dengan kriteria 2 aspek yaitu Penilaian pembelajaran dan tampilan serta terdapat 10 butir pertanyaan dengan pilihan (1) Sangat Tidak Setuju, (2) Tidak Setuju, (3) Setuju dan (4) Sangat Setuju. Hasil penilaian peserta didik VA terhadap media yang

dikembangkan oleh peneliti mendapatkan skor keseluruhan yaitu 1112 dengan skor maksimalnya yaitu 1240 dan memperoleh presentase sebesar 89%. Dan VB mendapatkan skor keseluruhan yaitu 1091 dengan skor maksimalnya yaitu 1120 dan memperoleh presentase sebesar 90%. Jadi berdasarkan penilaian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* pada mata pelajaran SKI kelas V dapat dikategorikan “Sangat Layak” untuk digunakan.

Berikut adalah kelebihan dan kekurangan dari pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tentang materi Keperwiraan Nabi Muhammad Saw. Terhadap Kelebihan dari media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* pada mater Keperwiraan Nabi Muhammad adalah Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* ini dapat membuat peserta didik cepat paham dengan materi yang dibuat pada media, dalam media yang dikembangkan ini materi dikemas sesingkat mungkin sehingga tidak membuat peserta didik menjadi bosan, dapat menarik perhatian peserta didik, dan dapat membantu atau mempermudah pendidik dalam proses belajar mengajar dikelas, sedangkan kelemahan dari pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* pada materi Keperwiraan Nabi Muhammad adalah membutuhkan waktu yang ini cukup lama dalam pembuatan media pembelajaran ini, dan butuh kekatifan dalam mendesain media pembelajaran.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan dalam produk media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* pada materi keperwiraan Nabi Muhammad Saw. adalah:

1. Bahwa cara yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode (*Research and Development*). Teori Borg and Gall dengan cara menggunakan tujuh tahapan yang meliputi pada tahap (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data atau informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, dan (7) revisi produk. Serta media pembelajaran yang dikembangkan dibuat dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Cs.6* itu sendiri yang didalamnya terdapat komponen – komponen seperti: Menu home, menu peta konsep, menu KI, KD, dan Indikator, menu materi, menu video dan menu evaluasi. Hasil penilaian berdasarkan penilaian kelayakan ahli materi media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* memperoleh presentase 86% dengan kategori “Sangat Layak”, sedangkan ahli media memperoleh presentase 92% dengan kategori “Sangat Layak”, dan ahli bahasa mendapatkan presentase 91% dengan kategori “Sangat Layak”. Dari penilaian yang telah dilakukan oleh para ahli diatas maka bisa dikatakan bahwa media yang dikembangkan efektif untuk digunakan.
2. Respon yang diperoleh terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* ini dari pendidik dan peserta didik

mendapatkan hasil yang cukup positif atau baik yaitu dengan perolehan persentase 90% dari pendidik dan 89% kelas VA dan 90% kelas VB.

## B. Saran

Berdasarkan pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS.6* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada materi keperwiraan Nabi Muhammad Saw.maka peneliti menyarankan bahwa:

1. Bagi pendidik: Media yang telah dikembangkan ini bisa bermanfaat dalam proses belajar mengajar, seperti membangkitkan motivasi serta keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.
2. Bagi penulis berikutnya: Agar dapat mengembangkan atau menciptakan sebuah kekreatifan lebih dengan menggunakan media berbasis *Adobe Flash CS.6* ini yang mana tidak hanya pada materi keperwiraan Nabi Muhammad Saw. saja, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan serta motivasi belajar pada peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Steffi dan Muhammad Taufik Syastra. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam*, Jurnal CBIS Journal, Volume 3 No.2 Tahun 2015.
- Ali, Mohammad. *Metodologi & Aplikasi RISET PENDIDIKAN*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Ardimas. *Pengembangan Animasi Adobe Flash Profesional CS.6 Metode Tutorial pada Materi Listrik DC Kelas X MAN LAB UIN Yogyakarta*, Skripsi Program Sarjana Studi Pendidikan Fisika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2015.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Edisi Revisi*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Asyhari, Ardian dan Hilda Silvina. “*Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Bulletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pelajaran IPA Terpadu*” Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika ‘Al-Biruni’ 05 (1), 2016.
- Budiman, Haris. *Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran*, Jurnal Pendidikan Islam, Volume 7 November 2016.
- Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013, Jakarta: Kementrian Agama, Cet., 2015.
- Departemen Agama, Al- Hikmah Al-Qur’an dan Terjemah, CV Bnadung: Ponorogo, 2014.
- Djamarah, Syaiful bahri dan Aswan zain. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta 2013.
- Firdaos, Rijal. *Desain Instrument Pengukuran Afektif*, Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA), 2016.
- Firdaos, Rijal. “*Metode Pengembangan Instrument Pengukur Kecerdasan Spiritual Mahasiswa*”. Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia, Vol.II No.2 Agustus 2016.



- Firdaos, Rijal *Orientasi Pedagogik dan Perubahan Sosial Budaya Tahap Kemajuan Ilmu Pendidikan dan Teknologi*, Al- Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, volume 6, Mei 2016.
- Hamidi, Nur. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Adobe Flash Professional Cs6 Untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013*, Jurnal Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Vol. XIV, No. 1, Juni 2017.
- Haryati, Sri. *Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan* , Vol. 37 No. 1, 15 September 2012.
- Hayim, Adelina *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*, (Media Akademi: Yogyakarta, 2016
- Laili, Arin Nisfa. *Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS.6 Berbasis Pendekatan Guided Discovery Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas XI SMA/MA* ( Skripsi Program Sarjana Studi Pendidikan Biologi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2015.
- Lailiyah, Rina Izlatul. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs6 Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X-Ak Smk Muhammadiyah 1 Taman*. Skripsi Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya.
- Masykur, Ruban Nofrizal, Muhammad Syazali, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash*, Al- Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 8, No.2, 2017.
- Madcoms. *Mahir dalam 7Hari Adobe Flash CS.6* Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET, 2013.
- Maulida, Afif. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Cerita Materi Sedekah Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Sribawono*” Skripsi Program Sarjana Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018.
- Mudiofir, Ali dan Evi Fatimatur Rusydiyah. *Desain Pembelajaran Inovatif Teori-Teori Praktik*, Jakarta: Rajawali Pres, 2017.

- Muhson, Ali. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*, Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia, Vol.II No.-2- Tahun 2010.
- Paksi, Rivaldo Franca dan Rahman Rosyidi, Abdul Jahir. *Rancang Bangun Media Pengenalan Susunan Tata Surya* , Jurnal Telematika Vol. 7 No.2 Agustus 2014.
- Priyanto, Sigit dan Prayoga Pribadi, Aulia Hamdi. “*Game Edukasi “Matching Three” Untuk Anak Usia Dini*”, Jurnal Telematika Vol. 7 No.2 Agustus 2014.
- Purnomo, Joni dan Sri Yutmini, Sri Anitah. *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*, Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran Vol.2, No.2, Edisi April 2014.
- Rohani, Harly. Observasi dengan Guru Mata Pelajaran SKI dan Peserta Didik Kelas V MI Matholi’ul Falah Candara Kencana Kec. Tulang Bawang Tengah Kab. Tulang Bawang Barat pada tanggal 21 Januari 2019 pukul 09:33 WIB
- Sanjaya, Wina *Strategi Pembelajaran* Jakarta: Pramedia Grup. 2013.
- Sa’ud, Udin Syaefudin. *Inovasi Pendidikan*, Bandung: ALFABETA, CV. 2012.
- Sugiyono. *Metode peneitian dan pengembangan*, Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sunarto, Ridwan. *Pengantar Statistika*, Bandung: Alfabet, 2014
- Supriyadi, *Adobe Flash Untuk Mendukung Pembelajaran* Jurnal Komunikasi, Volume VII Nomer 2, September 2016
- Umar. *Media Pendidikan peran dan fungsinya dalam Pembelajaran*, Jurnal Tarbawiyah, Volume 11 No-1 Edisi Januari-Juli 2014.
- Wahidin, Unang dan Ahmad Syaefuddin. *Media Pendidikan Dalam Perspektif Pendidikan Islam*, Jurnal Edukasi Islam, Jurnal Pendidikan Pendidikan Islam Vol.7 No 1 April 2018.
- Yuberti. “*Penelitian Dan Pengembangan Yang Belum Diminati Dan Perspektifnya*”, Komplikasi Artikel 30 April 2013.

Yunita, Reni. *Pengembangan Multimedia Adobe Flash CS.5 Berbasis STAD sebagai Media Pembelajaran IPA Pada Pokok Bahasan Sistem Gerak Pada Manusia Untuk SMP/MTs*”, Skripsi Program Sarjana Pendidikan Biologi Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung 2017.

Zainuri, Ahmad. *Media Pembelajaran dalam Pandangan Islam*, Jurnal Medina-Te, Vol. 18 No-1, Juni 2018.

